AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
KASIM 1997
SAYI: 32
400.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

09

GAMESHOW

JEDI KNIGHT

NHL 98

STAR TREK ACADEMY

CONSTRUCTOR

HEXEN 2

BEASTS&BUMPKINS

SHADOW WARRIOR

LANDS OF LORE 2

SHADOW OF EMPIRE

IMPERIALISM

TREASURE HUNTER

DARK REIGN
ile
RED ALERT
AFTERMATH
karşı karşıya

80 SAYFA
DERGİ

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, NOT ENOUGH ve KONSOL OYUNLARI

TOSHIBA

Exciting and Reliable

Notebook

TECRA 750 CDT

DÜNYANIN *en gelişmiş*
DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR SİSTEMİ

Intel tarafından diz üstü bilgisayarlar için üretilen
Tillamook Pentium 233 MHZ.MMX İşlemci

Dizüstü bilgisayarlarda dünyada ilk kez:
5-9 GB HDD - DVD ROM Drive (Opsiyonel)

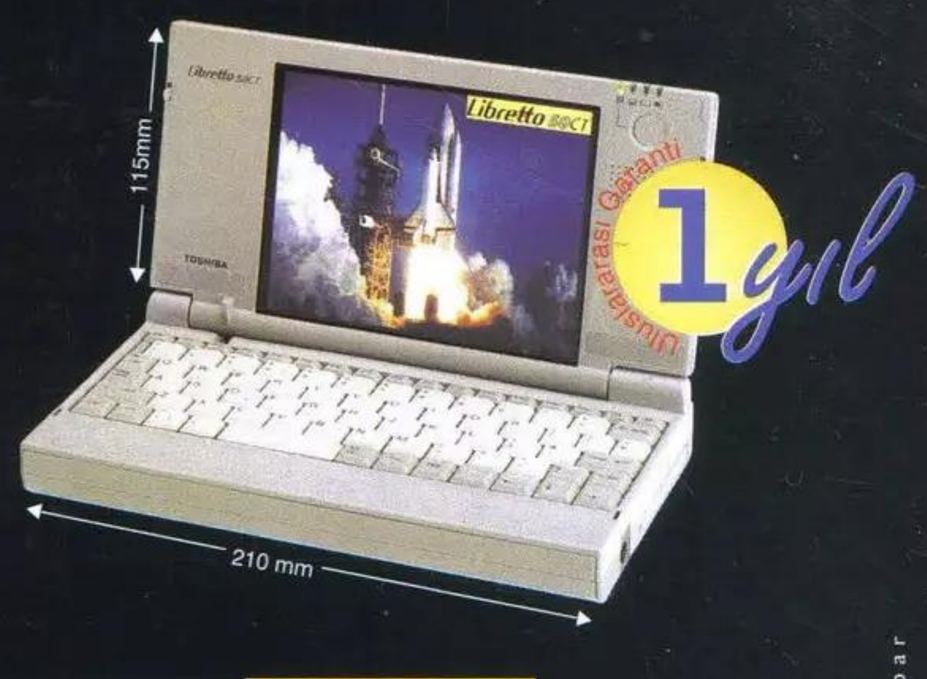
Intel Mobile Pentium 233 MMX İşlemci
32 MB EDO Ram - Max 160 MB EDO Ram
5 GB HDD Removable,/Max 9GB HDD
13.3" TFT Renkli (1024x768 Dpi)/ XGA Ekran
4 MB SG RAM / 16.7 milyon renk / 20X CD Rom
16 bit SB Pro Uyumlu Ses Kartı / S3 Virge 3D Sound
Mikrofon / SVideo-TV Out / 2xUSB Port / Li-Ion Batarya
3.5-7.0 Saat Batarya Ömrü / 3.6 Kg Ağırlık
Windows 95 İşletim Sistemi

(Batarya Süresi Kullanılan Aplikasyonlara ve Güç Yönetimi Ayarlarına Göre Değişibilir.)

Libretto 50 CT

DÜNYANIN *en küçük* BİLGİSAYARI
SADECE 850 gr.

Toshiba MiniNote



$2290

Fiyata KDV dahil değildir.

Pentium75 Mhz. İşlemci
16 MB EDO Ram - Max 32 MB EDO Ram
810 MB HDD
6.1" TFT Renkli (640x480 Dpi) / 16 Milyon Renk
1 MB EDO Ekran Kartı / 64 Bit Grafik Hızlandırıcı
16 bit SB Pro Ses Kartı / Hoparlör
Li-Ion batarya / 1.5 - 2.0 Saat Batarya Ömrü
850 gr. ağırlık
Windows 95 İşletim Sistemi

repar

TOSHIBA
Notebook Computer

Türkiye Distribütörü **BEKOM A.Ş.**

Mecidiyeköy Showroom; Büyükdere Cad. Lale İşhanı No:62/1 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: (212) 288 47 00 pbx Fax: (212) 288 47 50
Akmerkez Showroom; Akmerkez, Altçarşı Etiler-İstanbul Tel: (212) 282 18 96 (4 Hat) Fax: (212) 282 18 99

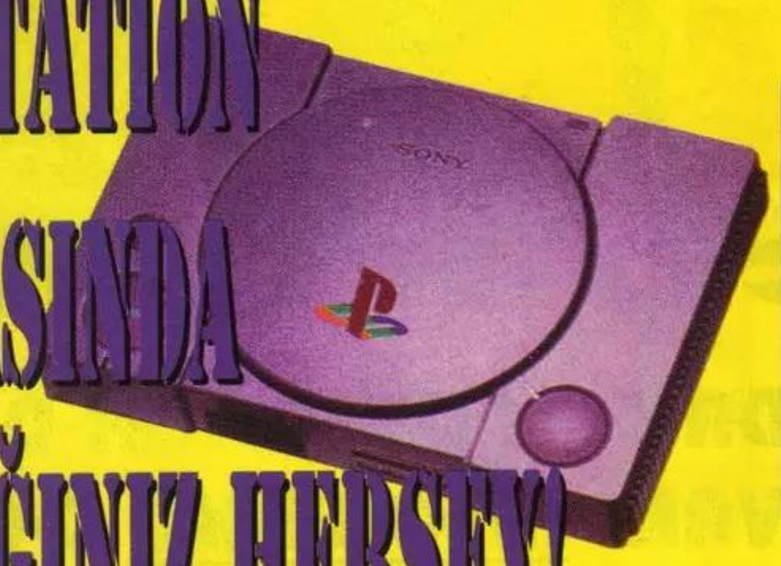
TÜRKİYE DAĞITICILARI

ESCORT COMPUTER · arena bilgisayar a.ş. · LINK SOFT

planet multimedia

MİMAR KEMALETTİN CADDESİ TUNCAY HAN NO:3 SİRKECİ / İSTANBUL
TEL: 0 - 212 - 520 21 78 / 79 FAX: 0 - 212 - 526 14 94

PLAYSTATION DÜNYASINDA ARADIĞINIZ HERŞEY!



!!KAMPANYA!!

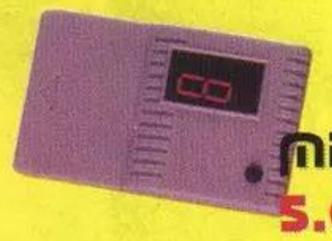
PLAYSTATION ORJİNAL JOYPAD
+
ORJİNAL MEMORY CARD
"KASIM AYI BOYUNCA"
8.500.000

ANALOG JOYPAD
8.000.000 TL.

JOYPAD UZAKTAN KUMANDALI (2 ADET)
15.000.000 TL.

TIME CRISIS UYUMLU TABANCA
12.000.000 TL.

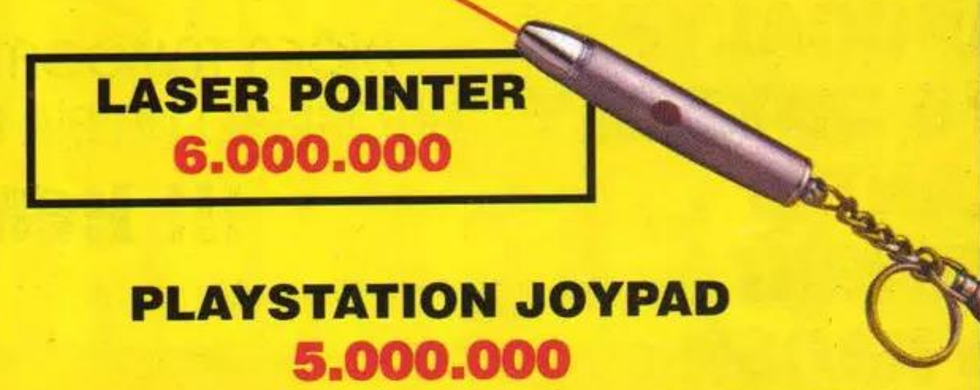
KONAMI TABANCA
11.000.000 TL.



MEMORY CARD
5.000.000 TL.

ACTION REPLAY (PAL)
9.000.000 TL.

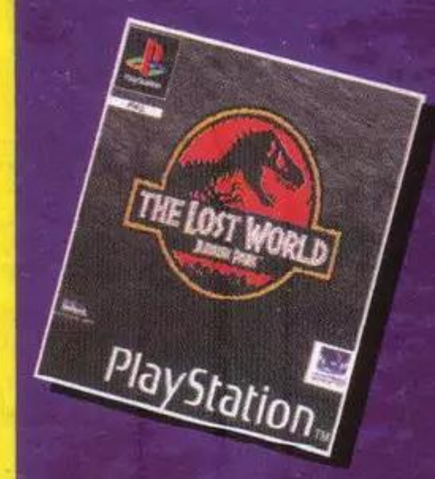
SONY PLAYSTATION İÇİN VİDEO CD PLAYER GELMİŞTİR.
30.000.000
DECODER PLUG&PLAY OLDUĞUNDAN PLAYSTATION'INIZ ÜZERİNDE HİÇBİR DEĞİŞİKLİK YAPMANIZA GEREK YOKTUR.



LASER POINTER
6.000.000

PLAYSTATION JOYPAD
5.000.000
PLAYSTATION ANALOG JOYSTICK
15.000.000
PLAYSTATION MOUSE
7.500.000
PLAYSTATION NEGCON
11.000.000
PLAYSTATION ASC II PAD
9.500.000
PLAYSTATION ASC II JOYSTICK
15.000.000
ÇANTA (JOYPAD + MEMORY CARD)
15.000.000
PAL CONVERTER + TV ÇIKIŞLI
9.000.000
120 BLOK MEMORY CARD
9.000.000
PAL BOOSTER SCART
6.000.000
CHIP + PAL NTSC S-CART
14.000.000
LINK KABLOSU
5.000.000
DİREKSİYON KONTROL PEDALLI
25.000.000

EN SON OYUNLAR



TOPTAN PERAKENDE

NASIL SIPARIŞ VERECEKSİNİZ:
1. SEÇTİĞİNİZ PROGRAMLARIN TUTARINI BANKA HESABINA YATIRINIZ.
2. TELEFON VEYA FAX'LA PARAYI YATIRDIĞINIZI VE İSTEKLERİNİZİ BİLDİRİNİZ.
3. SİPARİŞLERİNİZ AYNI GÜN KARGOYA VERİLECEKTİR.

VISA

BANKA: İŞ BANKASI SİRKECİ ŞUBESİ 1047 - 0629754

Tüm fiyatlarımıza KDV dahildir.

PERLA

PC/MAC CD-ROM

YENİ YENİ YENİ YENİ

VIRTUA FIGHTER 2
XCOM 3 APOCALYPSE
TWINSEN'S ODYSSEY
ATLANTIS
BIRTRIGHT
MOTO RACER
DARK COLONY
STAR TREK ACADEMY
FIFA SOCCER MANAGER
CARMEGEDDON
LAST EXPRESS
RESIDENT EVIL
X-MEN
SEGA WORLDWIDE SOCCER
MEAT PUPPET
THE ARRIVAL
WARLORDS 3

YENİ YENİ YENİ YENİ

AMERİKA'DA EN ÇOK SATAN DİJİTAL EV HAYVANI HITORIKKO GELDİ

DİĞER TAMOGATCHI'LERDEN DAHA FONKSIYONLU OLAN
HITORIKKO DA BİR DEĞİL ÜÇ DEĞİŞİK EV HAYVANINIZ OLACAK

!!! HEM DE AYNI FİYATA !!!

BİLGİSAYARCILAR SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

VISA MasterCard American Express Cards

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

HER ZAMAN EN YENİ OYUNLARI BULABİLECEĞİNİZ TEK ADRES

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.

Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259

GAMESHOW

SAYI: 32

Bu ayın en önemli haberi 80 sayfa olmamız herhalde. Uzun Beşiktaş gecelerinden birinde, GameShow'un olağan yönetim kurulu toplantılarından biriydi. Zaten biz sürü halinde yaşadığımız için, her an toplantı haline geçmemiz gayet olağan bir durum. Laf nerden geldi, ilk kimin ağzından çıktı yani kim bu aramızdaki hain tam hatırlamıyorum ama birisi "Sayfa sayısını arttıralım, dergide çok fazla reklam var" dedi. Sanki 64 sayfayla kolayca başediyormuşuz gibi... 80 sayfa fikrine o an herkes sıcak baktı (maalesef ben dahil) ve başka hiçbir derdimiz yokmuş gibi, "80 sayfayı nasıl yetiştireceğiz ay başına" diye yeni bir sıkıntı daha eklendi çok sıkıntılı hayatımıza.

İşte bu çok sıkıntılı hayatımızda, kendimizden bir kaçıştı üç günlük İzmir seyahati. Bilgisayar fuarını bahane ederek bir cuma akşamı çıktık yola. İzmir karasularına girdiğimiz ilk andan itibaren, sıcak sevgileriyle karşılandık İzmir'deki dostlarımızın. Son zamanlarda geçirdiğimiz en keyifli haftasonunu bize yaşattıkları için ikisine de gerek ayrı ayrı, gerekse de tek tek teşekkür ederim, şahsım ve diğerleri adına. ;)

İstanbul'a geri döndüğümüzde, bizi bekleyen bir sürü işi yapmak için içimizde büyük bir heves vardı. Başladık yarım bıraktığımız işlere ve bitiremedik, bitiremedik, bitiremedik. Ve yine geç çıktık bu ay. Ama kimse de geriye dönüp baktığında 'keşke gitmeseydik İzmir'e' demiyordu... Ben dahil.

☒M.Emin GÜR

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
ONUR AYDIN

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Burçak Caner, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı, Hüseyin Yeşilbaş

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BIR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

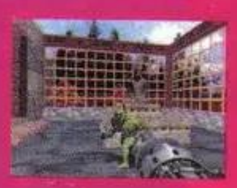
Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Abi nereye gidiyosunuz, bu ay dergi çok geç kaldı. Gitmemiz lazım, anlamaya çalış. Ne kadar zor durumda olduğumuzu görmüyor musun?
- Anlıyorum da derginin bu hafta bitmesi lazım. Ne işiniz var ekim ayında İzmir'de.
- Fuar işimiz var, tatil işimiz var, sen iste ben sana iş üstüne iş bulayım.
- Peki abi, o zaman İzmir'de bütün gördüklerine "GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların



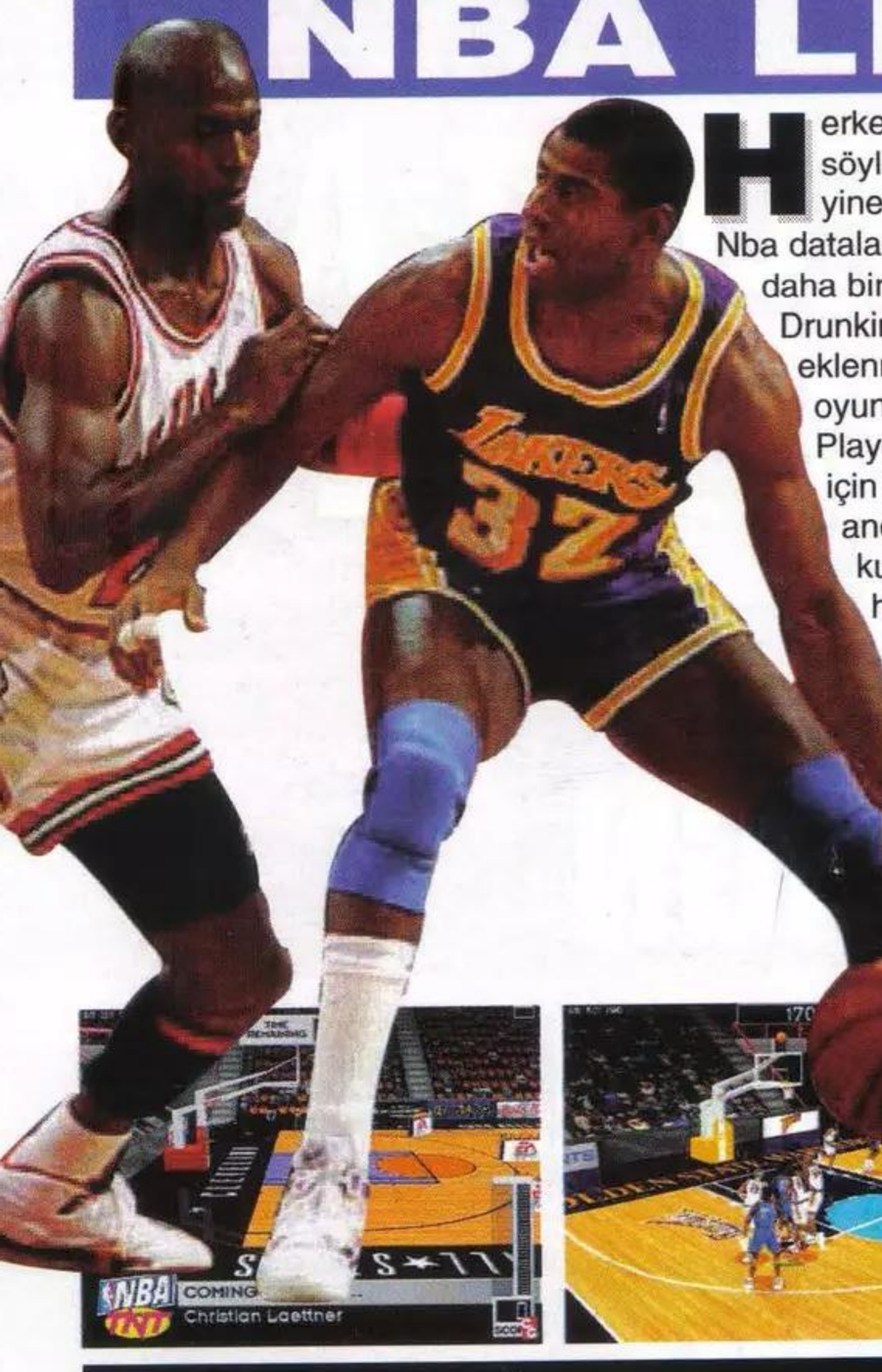
JEDI KNIGHT 10
NHL 98 14
S.TREK FLEET A. 16
LANDS OF LORE 2 18
HEXEN 2 22
DARK REIGN 24
B&BUMPKINS 28
S.WARRIOR 32
CONSTRUCTOR 34
SHADOWS OF E. 38
IMPERIALIZM 42

T.HUNTER 48
NOT 64
FRP 74
AFTERMATH 54
CHEATS 66
AR@RIM 76
OVERDOSE 58
ENGIN 72
ANOTHER W. 78

GRIMFANDA

Bau ayki yüzlerce (abarttım galiba) adventure tanıtımlarımıza 1996 yılının ödüllü oyunu Full Throttle'ın yapımcıları yine Lucas Arts kimliği altında bir oyun hazırlıyorlar. Grafiklerden de anlaşılacağı üzere oyun gerçeküstü bir dünyada geçen hikaye Meksika kültürünün izlerini de taşıyor. Grimfandango, kahramanımızın gizem ve entrika dolu karanlık bir dünyaya olan macerasını konu alıyor. Lucas Arts'ın adventure konusundaki başarıları referans alındığında Grimfandango'dan beklentilerimiz çoğalıyor tabii. Neyse siz boşverin şimdi kültürdü, referanstı, beklentiydi; yani ben boşvereyim "oyun güzel mi abim", "alalım mı yani" sorularınızı cevaplamaya çalışayım: Evet, Grimfandango'yu kesin alın. İşte cevapladım, ehue. Oyun Chinatown, Casablanca ve The big Sleep filmlerinden

NBA LIVE'98



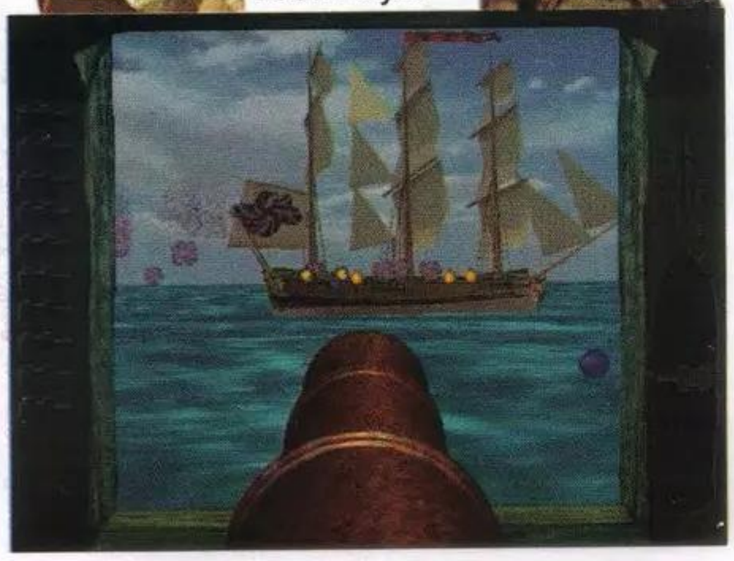
Herkes Nba'97'yi bildiğine göre Nba98 için söylenecek fazla lafımız yok. Ama EA Sports yine kendini aşmış, sınırları zorlamış. Tüm Nba datalarının update edilmiş olmasının yanında daha bir çok gözalıcı yenilik eklemişler: Direct Drunking gibi geliştirilmiş hareketler eklenmiş. Maçta sadece favori oyuncunuzu yönetmek istiyorsanız Player Lock seçeneği tam sizin için yapılmış demektir. Maç içinde anonslar da çok daha sıklıkla kullanılmış. Oyunda istediğiniz herhangi bir takım arkadaşınıza pas verebilmek için Direct Passing'i kullanabilirsiniz. Superstar zorluk derecesi Nba97'yi kolay bulanlar için eklenmiş. Bu arada Electronic Arts'nın Türkiye distribütörlüğünü Aral İthalat'ın aldığını bildirir, kopyalara son derim.

BALLS OF CITY

Artık cicili bicili, hayvanat bahçeli, araba yarışlı, Pamuk Prenses'li tilt masalarına son! Kan, vahşet ve heyecan bulmak istiyorsanız Balls Of City 5 değişik (Darkside Barbarian, Firestorm, Mutation ve Duke Nukem) masası ile ekranlarımıza tilt masalarını getirmeye hazırlanıyor. Gerçek masaları aratmayacak özel efektleri ve animasyonları ile tilte heyecan getireceğe benziyor.

BUCANEER

Açık deniz olayı! Adından da anlaşılmasının imkansız olduğu üzere kaptanı olduğunuz gemi ile 21 değişik alanda dolaşabiliyor, gerekirse (bazen gerekmese de) diğer gemilere kafa tutabiliyor, açık deniz savaşlarının yanında kara savaşlarına da katılabiliyorsunuz. Render'lanmış 3D grafikler eksik olmasın combat mode only (işte bunun ismi üzerinde) seçeneğinin yanında 6 değişik campaign de oynayabiliyorsunuz. Kaptanlıkta kariyer olayı! Yalnızca savaşmak isterseniz 4 kişiye kadar gemi vs gemi veya kafa vs kafa seçeneklerimiz var. Dememiş miydim isminden de belli değil zaten diye!



BLACK DAHLIA

Ripper'dan tanıdığımız Take 2 firması cyber-punk uğraşılarını bir kenara bırakarak yeni bir adventure için olaya girip, girer girmez de arkalarını sağlama almışlar: Yani hikaye demek istiyorum, evet hikayeleri tarihsel gerçekler taşıyan bölümleri ile 1941-1947 yılları arasında geçmekte. 3D render ve ultra gerçekçi, dinamik ortamlar ile 40'ların savaştan çıkmış dünyasını (oyun 5 sene içinde birkaç kıtaya yayılmış degışık ülkelerde geçiyor) gözler önüne seriyor. Ortabatı Amerika'da başlayacak olan macera savaştan etkilenmış birçok ülkeye yayılacak anla-yacağınız. İsminden, tarihsel yanından ve grafiklerin etkilendiğimi itiraf etmeliyim.

ANGO

etkilenerek hazırlanmış. Aztek, Mayan ve Art Deco mimarisini Grimfandango'da bulabilirsiniz. 50'ye yakın karakter, 90 farklı mekan ve çok hoş 3D render grafikleri ile bezenmiş olan Grimfandango gerçekten de acaip bir oyuna benziyor, baksanıza! Day of Tentacle ve Full Throttle'dan tanı(ma)dığımız Tim Schafer Grimfandango ile de yakından ilgilenmiş. 1998 yılının ilk çeyreğinde çıkabilirmiş! Sabırsızlanmayın.

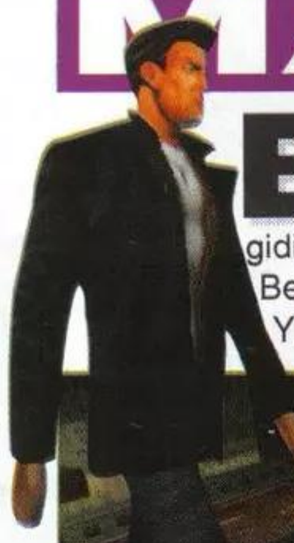
FLUX

Bu ay haberlerimiz adventure ağırlıklı oldu, fark ettiğiniz ya da fark edeceğiniz üzere. Fakat Flux, diğerlerinden bir kaç özelliği ile ayrılıyor. Maceranın yanında oyun bulmacalarla da desteklenmiş. Grafikleri de öyle fotoğrafik özellikler taşısın diye kasmamışlar çizmişler karaktleri, ortamları ve eşyaları kurtarmışlar kendilerini. Yanlış anlamayın kötülemiyorum oyunun arabirimini ve grafiklerini, aksine hoşuma gitti karakterleri ve hikayesi: Dünyanın en hızlı ve başarılı olmasa da kendi halinde bir satıcısı olan Simon girdiği bir binadan bambaşka dünyalara gideceğini bilemezdi. Deli dahi doktor Death Vac'ın elinde tuttuğu rehineleri kurtarmak için zamanın, yerçekiminin ve boyutların önemli olmadığı Flux Uzayında koşuşturacaktır

JETFIGHTER3-FULLBURN

Karga 1'den Kuzgun 1'e tamam. Dinliyorum Karga. Mustafa Abi jetfighter için yeni bölümler geliyormuş haberin var mı tamam. Kuzgun 1 bana bir daha adımla hitap etme Rus bölgesinde uçuyoz reklam etme beni millete aman, ay pardon tamam. Oldu Mustafa Abi bir daha demem kusura bakma tamam. Ama abi yeni gelecek data cd sırf yeni bölümleri içermiyormuş tamam. Başka ne varmış Kuzgun1 tamam. Kargam 1'im abim birde kafana göre görev düzenleyebilmen için mission editör de koymuşlar tamam. Lam Kuzgun1 geçen gün senin F16'ın içinde boş bira şişeleri bulmuşlar ne diyon ? tamam. Bızzt zzzt! Anlaşılmadı Karga 1 tamam. Lam Kuzgun işine geleni duyuyon işine geleni duymuyon, tamam. Dıbırnoçki bira? Kuzgun 1 benim duyduğumu sen de duydun mu tamam. Ama abi araya ruslar girmiş keselim artık bu haberi tamam.

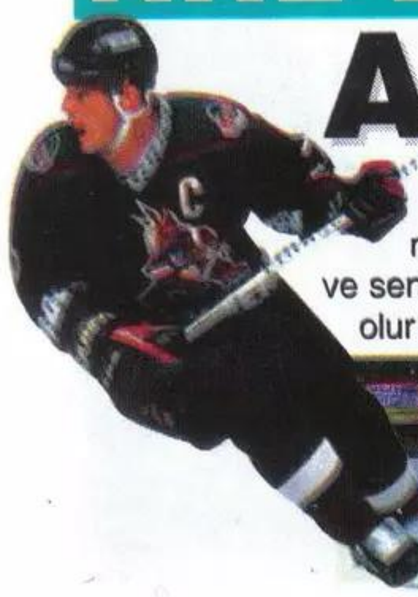
MAX PAYNE



Ben Yüzbaşı Albert! Tanımayanlarınız için üzgünüm. Başım her ay dertten derde girer. Ama bu seferki çok başka. Sivil polislik yaptığım New York polisinden bana kelek yaptılar. Hayır yanlarına komayacaktım daha da ileri gidip ailemi darmadağın ettiler. Ve sinirlerimi iyice gerdiler doğrusu. Artık sıra bende: Bendeniz Max Payne. Elimde silahım Big Apple'ı dar edeceğim onlara...

Yüzbaşıyı ya da yeni kimliği ile Max Payne'yi dinlediğinize göre 3D ortamlarda doom-gibin diyebileceğimiz bir action ile karşı karşıyayız. Hikayenin klasikliği oyun için eksi bir puan, grafiklerin ve oynanabilirlik için iddalı konuştuklarına göre denemeye değer olduğunu düşünüyorum.

NHL BREAKWAY'98

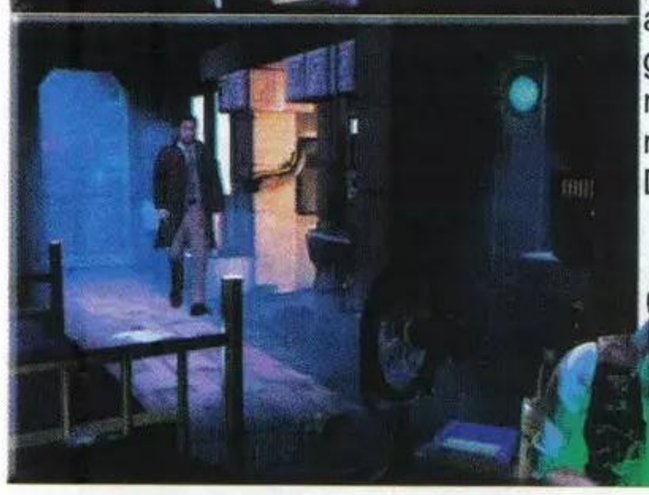


Ama ben bunu hiç sevmiyorum. NHL'98 gibi mükemmele yakýn (hokeyden hiç anlamam ama acaip zevk aldým) bir hokey oyunu varken, sen hi-res 3D grafiklere sahip de olsan da, takýmý koç olarak daha etkili yönetebilsen de, oyuncularýn hareketlerini momentumun korunumu yasasýna göre bile ayarlasan ve sen Acclaim bile olsan aðzýnla kuþ tutsan yani... Olur mu olur ama ya... Týrstým bakýn þimdi...

SOLDIERS AT WAR

Bir tane de şöyle ağız tadı ile turn-based bir oyun tanıtımı yapmak nasip olmadı diyecektim ki Soldiers At War kurtardı beni. "Grubu tekrar topluyoruz abi" gib bir durum ortada söz konusu olan. 15 senaryoluk campaign'in dışında 15 bağımsız görev, asker başına 40 hareket ve 25 Mb. animasyon düşüyor. Hiç fena değil doğrusu. Mission Editor desteği ile kendi yap kendin bitir yapabiliyorsunuz.

BLADE RUNNER



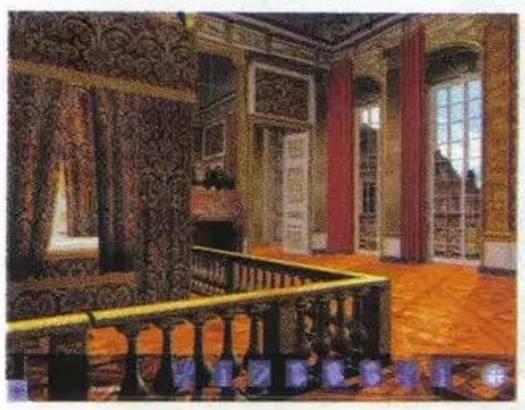
Harrison Ford'un (Tom Select / Hanks karışıklığından sonra bu kez de aktörleri karıştırmıyorum umarım) başrolünde androit olduğu (yorum yaptım, seyredenler anlamıştır) Philip K. Dick'in Androitler Rüyalarında Elektronik Kuzu Mu Görür isimli (piyasada Bıçak Sırtı olarak arayın yalnız!) kitabından uyarlanan filminin son zamanlar moda olduğu üzere oyunlaştırılmasının sonucu kült film Blade Runner'ın gizemli ve fiction dünyasına biz de girebileceğiz artık. Kısaca realtime adventure! Filmiyle paralel gelişen bir hikayeye sahip olması ve istersek replicantlarla mücadele edebilecek veya replicantlara, onlara daha uzun ömür sağlayacak DNA data'larını arayarak yardım edebilecek olmamız oyunu gözümde bayağı bir enteresanlaştırdı doğrusu. Oyunda orjinal Vangelis müziklerini de korumuşlar. Seyretmeyenlere tavsiyem, filmi ve kitabını kesinlikle biryerlerden bulsunlar, okusunlar, seyretsinler! Bize de oyunu dört gözle beklemek kaldı.

NUCLEAR

Desert Strike vardı eskiden. Amiga'da oynardık. Daha sonra Jungle Strike çıktı. Onu da oynadık anasını satayım. Ne günlerdi o günler. Ama Amiga'dan Pc'ye geçerken kazandıklarımızın yanında o eski oyunların tadını da kaybetmiştik doğrusu. Aynı zevki hiçbir oyunda alamıyorduk sanki. Sonra bir baktım ki Nuclear Strike gelmiş. Yine eskisi gibi mi olacak dedim ama öyle olmadığını gördüm. Gerek

VERSAILLES 1685

Tamam tamam, valla bu aylık bu son. Başka adventure haberi vermeyeceğim bu ay. Yalnız dikkatinizi çekerim: Real-time adventure demedim. Çünkü bir de real-time adventure çıktı başımıza. Oyunun adını telaffuz edemeyeşinizden anlamış olmalısınız ki bu oyun sizi aşar! Yok yok oynayamazsınız demek istemedim, kraliyet ailesi, protokol, sanat demek istedim. "God Save The King. You Save The Palace" sloganı bu gavur dilinden anlamayanlara birşeyler ifade etmediyse hemen simültane tane çevireyim: Tanrı Kralı Korusun. Siz de Sarayı... Yani burda kral siz oluyorsunuz. Firmasının Cryo olması adventure sevenler için ne kadar iyi bir referanstır, tahmin edebilirsiniz herhalde. Versailles Sarayının Omni 3D sayesinde tekrar yaratılmış olması oyunun asil bir havada olmasını sağlıyor. İnsanın oyunu oynarken grand-tuvalet giyinip, saygıda kusur etmemek için klavyeyi tek eli ile oynayası geliyor! Mütevazi bir konfigürasyonda bile gıkı çıkmayan bu oyun gavur ellerde satışa sunulduğuna göre bizim köşedeki bilgisayarcıya gelmesine de az kaldı demektir. Aklınızda bulunsun.

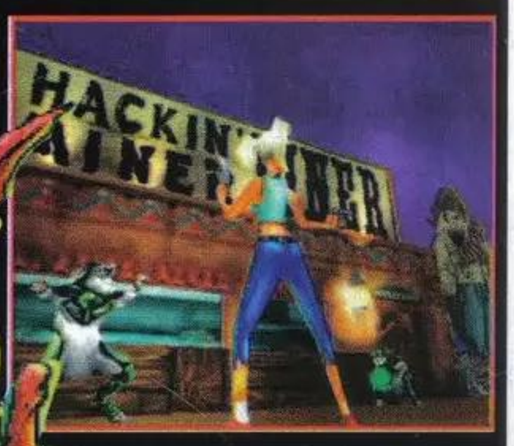


SUBCULTURE

Küçül de cebime gir derler ya hani, Sub Culture'da da denizaltının içine girmişiz de küçülmüşüz. Ve mikro düzeyde sualtı canlıları ile bir muhabbet bir muhabbet ki sormayın gitsin. Sub Culture okyanusların altında geçmesi ve bizlerle çok farklı bir dünyayı buluşturması açısından belgesel-gibin oyun türünün ilk örneği olarak kabul edilebilir. Yani sizi bilmem de ben öyle kabul ettim bile. Sualtı ışıklandırma efektleri üzerine çok çalıştıklarını ifade eden biraz çatlak (!) oyun ekibinin takım elbiseli ve deniz maskeli resmini görmenizi isterdim! Bu küçük-dev dünyada bizden başka denizaltıları ve bunlar arasında büyük bir data alışverişi var (yok yok şişeyle değil, e-mail under sea!). Çatlatmış oyun ekibi Elite'dan etkilendiklerini saklamayacak kadar da açık sözlüler. Fazla açılmayın boğulursunuz! Piiiiiiiinggggggg.

SPACE BUNNIES MUST DIE

Bildiğiniz tatlı şirin Space Bunnies değil yalnız bunlar. Hepsini teker teker öldüresi geliyor insanın. Adından anlamışsınızdır herhalde, bu Space Bunny'ler ölmeli! Güzel, uzun boylu ve seksi Allison Huxter'ın eline silah, Space Bunny'lere de ölmek yakışmıyor ama Pulse Entertainment allem etmiş kallem etmiş, grafikleri çizdirmiş, real-time render etmiş, kolay oynanabilirlik eklemiş ve göze ve kulağa hoş gelen bir oyun çıkarmış. Çocuksu yanımızı kurşun sesleri ile delik deşik edecek olan Space Bunnies Must Die doom-gibin'lere oyun-gibin alternatif olacak. 1998 yılının ilk çeyreğinde hazır olması planlanmış ama bu planların gerçekleştiğine asla tanık olamadım. Darısı Space Bunnies Must Die'ın başına dersem de olmayacak galiba... Ama isminin de çok komik olduğunu da söylemeden edemeyeceğim. Sırf bu orjinal ismi için bile alınabilir.

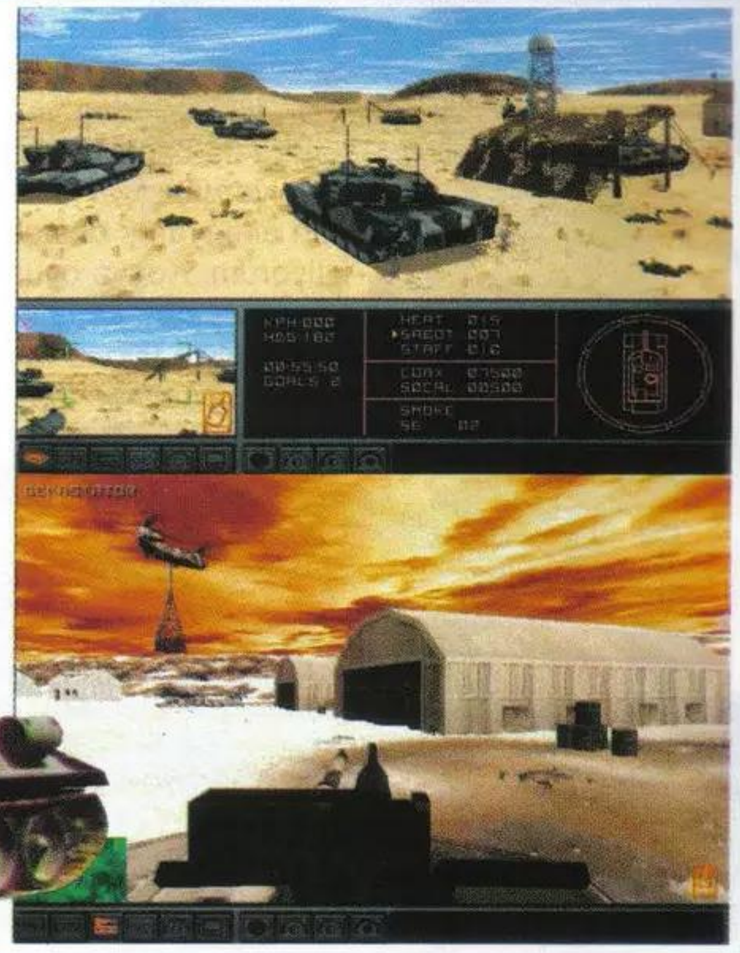


R STRIKE

grafikler gerek oynanabilirliği açısından. Yani insana "gavur resmen yapıyor abim" dedirtecek kadar var. Hem sonra helikopter kullanmak için klavyeyle savaş yapmaya gerek kalmayacak, "3D kart olmazsa şurdan şuraya gitmem" demeyecek kaç oyun var ki? Kaç tane olduğunu bilemem ama en güzelinin Nuclear Strike olacağı kesin. Aral İthalat yetkilileri Nuclear Strike'nin kısa bir zaman içinde Türkiye'ye geleceği müjdesini verdiler.

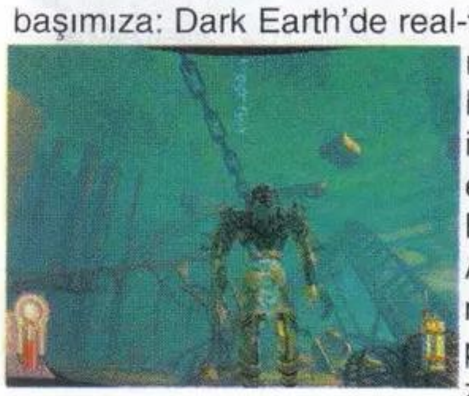
ARMORED FIST 2

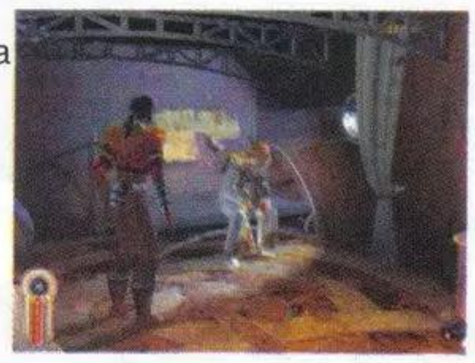
Geçen ay fuarda hangi tank simülasyonunu önerirsiniz diye sorduklarında aklıma ilk ve tek gelen oyun Armored Fist oluyorsa, vardır bu oyunun bir hikmeti değil mi? Armored Fist 2, 50 yeni görevi, kolay ve gerçekçi olmak üzere iki zorluk derecesi, 4 değişik tank kullanma şansı, foto-gibin gerçekçi (photo-realistic'in Türkçe mealidir) zemini, California 29 Palms, Marine Corps Air Ground Combat Center'ındaki training seçeneği ve savaş alanının panoramik görüntüsü ile yine ilk ve tek tank simülasyonu olarak aklımda yer etmeye devam edecek gibi gözüküyor. Sanırım tank simülasyonu severlere de tek seçenek olarak gözükmeye devam edecek.



DARK EARTH

Resmen dünyam karardı! 24. yüzyılda dünyanın tüm atmosferini karanlık bir sis dalgası kaplayınca neler hissedeceğiz acaba? Arkhan, genç bir Guardian of Fire, dünyayı bu sonsuz karanlıktan kurtarmak için neler yapabilir acaba? Bir de real-time adventure çıktı başımıza: Dark Earth'de real-time dediğimiz nane Arkhan kahramanımızı iki yönden etkiliyor. Birincisi, Arkhan'ın motivasyonu ve psikolojisi zamanla (oyundaki zaman birimi ile) değişiyor. İkincisi zaman geçtikçe diğer insanlar da Arkhan gibi live seçimleri yapıyorlar. Dünyayı Kurtaran Adam olmak için tabii ki dövüşmek de gerekiyor. Ama Arkhan'ın dövüş kontrolleri de oldukça kolay kullanılabiliniyor. Dark Earth, zengin donanımlar da istemiyor: Küçük bir Pentium ve 8 Mb. yeterli gibi gözüküyor.





LONGBOW 2

Birincisinin 1996 yılında Yılın En İlyi Uçuş Simülasyonu seçildiğini biliyor muydunuz? AH-64D Longbow Apache helikopterin yanında OH-58D Kiowa Warrior ve UH-60L Black Hawk helikopterlerini de kullanma şansına artık Longbow 2 ile sahibiz. Tüm helikopterler için ister pilot ister tetikçi ya da co-pilot istersek de her ikisi de olabiliriz. Yalnız bildiğim kadarı ile Black Hawk da co-pilot ve gunner yok, ona da bir yer bulmuşlardır artık. Longbow 2, Jane's firmasının bu sene içinde çıkması en çok beklenen (en azından Hüseyin ve Levent'in beklediklerini biliyorum) simülasyonlarından bir tanesi olduğunu da notlarım arasına almışım, her nedense! Longbow 2, son zamanların en moda bilgisayar terimi 3D görüntü kartlarını de destekliyor. Longbow'un grafiklerinde yaptıkları değişikliklerin sadece 3D görüntü kartı sahipleri tarafından fark edilmeyeceğini, min. config.'li bilgisayarlarda da buluttu, gece efektiydi, patlamaydı dumandı tüm bunların fark edileceği ifade ediliyor. 2 değişik campaign'den birinin İran ve Azerbeycan arasındaki savaşı konu alıyor olması da notlarım arasında...

WARWIND2

Bir haber yaparken, eğer tanıtılacak oyun bir serinin ikincisi veya devamıysa orda şöyle bir durup düşünmek gerekiyor: Bu oyun madem bir öncekinin geliştirilmiş, şunlar bunlar eklenmiş hali, demek ki tanıtımda bu yeniliklerden bahsetmek yeter de artar bile. Yoksa Warwind'i hiç bilmeyenlere yok real-time stratejiydi yok ilki de fena değildi demenin bir yararı yok. Bunun yerine, deniz birimlerinin eklendiğinden, campaign'in 46 senaryodan oluştuğundan, multiplayer seçeneğinin standart tüm özelliklere sahip olduğundan ve bundan başka birşey de bilmediğimden bahsetmek daha akıllıca ve yararlı olur kanaatindeyim. Muhabirlik dersleri 1 böylece bitiyor. Önümüzdeki ay küçük bir sınav yapacam. Herkes bu ayki haberlerin hepsini okusun, hazırlansın da öle gelsin. verirken Warwind 2'nin tanıtımını da kaynatmış olduk, hadi hayırlısı. Bundan hayırlısı can sağlığı...

FIFA 98

Size Fifa97'nin mükemmelliğinden, bir çok futbol oyunu yapılmış olmasına rağmen Fifa'nın tartışılmaz üstünlüğünden ve Fifa98'in de Kasım ayı içerisinde Türkiye'de de orjinal satışının başlayacağından bahsetmek istemiyorum. Aral İthalat'ın distribütörlük çalışmalarını kopya oyun almayarak desteklememiz gerektiğinden dem vurmak istiyorum. Kopya oyunlar alarak Taiwan'daki bu işe hiçbir emek yatırmamış ticaret adamlarını zengin etmektense kesemize uygun fiyatlar dahilinde (ki EA oyunlarının Türkiye'de ortalama 20$ civarında olacağı duyuruldu) orjinal oyunları destekleyelim çağrısı yapacağım. Türkiye'de iyi birşeylerin yapılması için...

CART RACING

F1 pilotlarından Mark Brundell Laguna Seca pistinde 1:07:542 best time yapmış.

Gerçek yarışta değil yalnız: Ayarlarını kendi yaptığı Cart Racing'de! Bu zaman bu sene içindeki zamanlarından 1 saniye daha iyi. Cart oyunun gerçekçiliği hakkında bir fikir verebildim mi bilemiyorum! Bu arada oyunun yapımcıları içindeki Microsoft ve TRI çalışanları saatler süren çalışmalarına rağmen 1:12:00'nin altına inememişler haberiniz olsun. Ses efekleri de gerçek Indy arabalarından alınarak hazırlanmış. Arabanızın ayarlarını değiştirebileceğiniz garaj bölümü de oldukça detaylı düşünülmüş. F1 türü yarışlara benzayen Cart Racing'in sonuna doğru Schumi'ye laf atmadan edemem: Sonunda bütün dünya gördü ne kadar alçak ve şerefsiz olduğunu.

COLONY WARS

Wing Commander III ve IV, yeni gelecek olan Darklight Conflict veya buna benzer oyunları bilirsiniz. İşte Psygnosis biraz da uzay sim. işinden biz de ekmek yiyelim diyerek Colony Wars'ı yapmaya koyulmuş. 60 kadar değişik görev, görevlere göre 6 değişik son ve birçok hikayenin anlatıldığı Full Motion Video görüntüleri insanın kulağına gerçekten çok hoş geliyor. Ama hepsi bu kadar değil. Toplam 56 değişik tipte gemi ile oyunda hiç sıkılmayacaksınız gibi. Screen Shoot'lara bakdığınızda makinenize 3 vakte kadar bir upgrade'in gerektiğini göreceksiniz. Çünkü gelen haberlere göre grafikler hi-res olacakmış. Star Wars serisinde Darth Vader'ın yüzünü görmekten gına geldiyse, Wing Commander'ın görevleri artık zevk vermiyorsa ve uzayda yeni arayışlar içindeyseniz siz de Colony Wars'ı bekleyenler kervanına katılabilirsiniz.

Bu ay faks yapılamayacak oyun köşemizde Dark Vengeance var. 3D action-adventure melez türünün cross-platform grubuna giriyor. Üçüncü kişi omuz üstü görüntüsü ne demekse ondan var!

Gatherer da faks yapılmış ama"neden ve niçin burda olduğu asla bilinmeyen oyunlardan bir tanesi. Demem o ki Gatherer gerçek haber adayı olur kendileri.

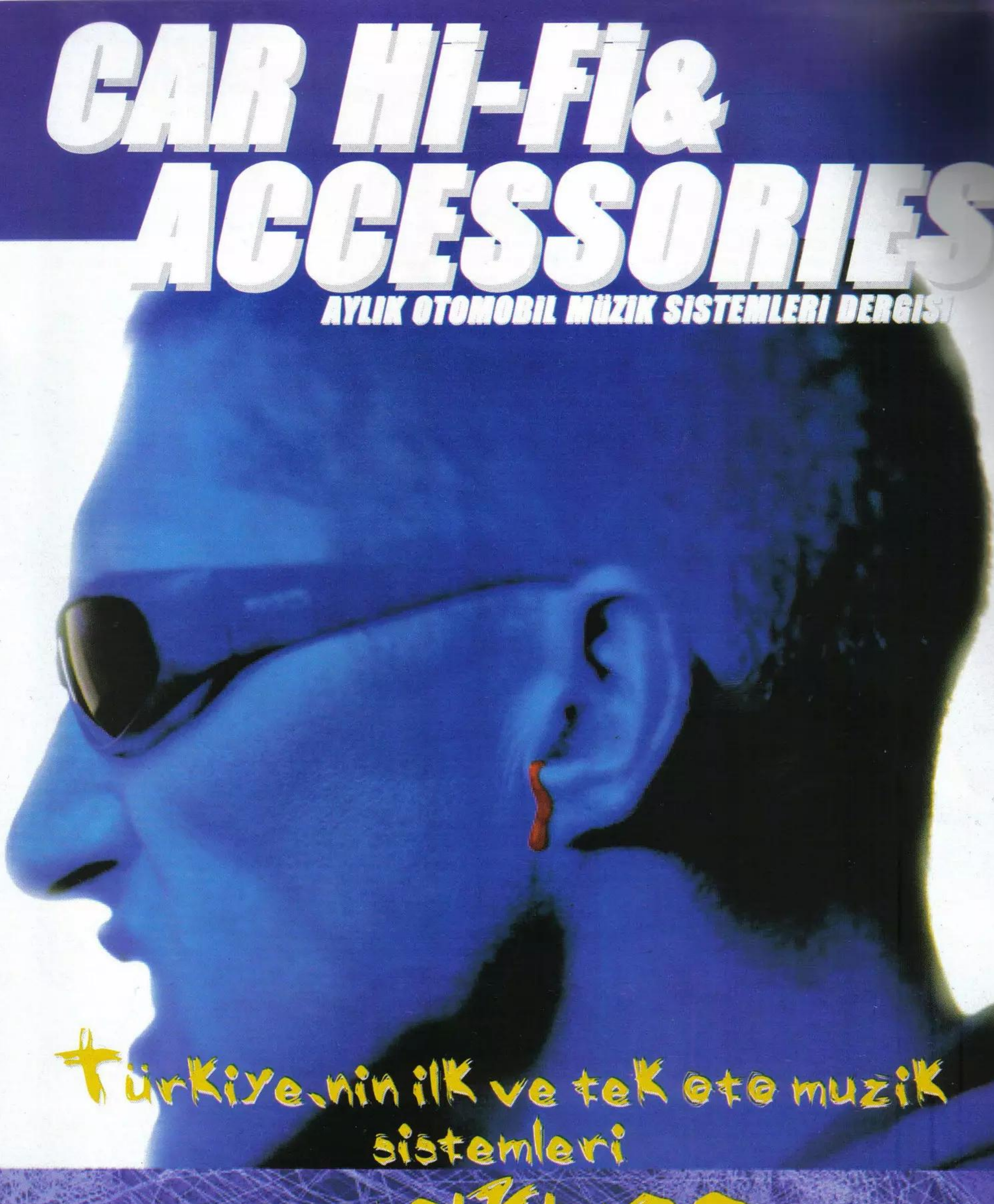
Kendisi neydi ki bir de extreme'i çıktı bunun: KKND EXTREME. 20 Single görev, 15 multiplayer harita, Hi-res grafikler, strateji guide birlikte tek oyun fiyatına, ehue!

MAN IN BLACK

Hayır canım bir hata yapmadık. Biz News köşesinde hala ve yalnızca bilgisayar oyunlarının haberlerini veriyoruz. Henüz sinema köşemiz yok. O halde Man In Black, piyasaya çıkacak filmi olan oyunlar arasındaki yerini hızla almaya çalışıyor. Kaba bir bakışla Alone In The Dark serisini hatırlatan bir arabirime sahip MIB action-adventure karışımı melez bir oyun. Oyunun başlarında sokaklarda geçen bölümlerde sıkı bir siyah giysili adam olup olamayaağımız test edildikten sonra galaksiler arası gizli bir suç örgütünün çok gizli özel çalışmaları ile görevlendiriliyoruz. Naçizane demosundan gözüme çarpan oynanabilirliği ve atmosferi bakımından görülmeye değer bir oyun olduğu ve Engin Abla'nın oyundan anlamayan her haliyle bile bu oyunu acaip beğenip, meraktan koşa koşa filmine gittiği. Siz de oyunu gelmeden filmini görebilirsiniz.

CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ



Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik sistemleri dergisi ÇIKIYOR...

HAZIR MISINIZ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!...

rakibinize doğru tuttuğunuzda, kılıcınız {rank derecenize göre tabi ki} onun attığı lazerleri otomatik olarak karşılıyor ve hatta geri gönderiyor. Objeler ise pek çeşitli değil. Shield ve enerjinizi arttıran objeleri etrafta bolca bulabilirsiniz. Bunun dışında bölüme göre ekstra objelerde de var {mesela 2.bölümde bulmanız gereken robot kolu gibi}.

7. GÖREVLER:

Jedi uyumaz, jedi acıkmaz, jedi susamaz, jedi yorulmaz. Jedi sadece görev için yaşar. İşte size oyundaki görevlerin listesi ve yapmanız gereken şeyler.

MISSION 1: DOUBLE CROSS ON NAR SHADDAA

Jerec denen sürüngeni temizleyip babamın intikamı almalıyım. İlk bölüm bir barda başlıyor. Ama çıplak kızları göremiyorum. İntikamdan önce biraz kafayı çekmek istiyorum ama uzaylı düşmanlarımın beni rahat bırakmıyor. Bardan çıkarak 8t88 adlı hurda yığınını bulmalıyım. Çünkü onda babama ait bir data disk var. Bölüm sonunda onu tam kaçarken kıstırıp kolunu kopartıyorum lavuğun. Jan ile konuşarak ilerde bir yerlerde buluşmak üzere bu bölümü bitiriyorum.

MISSION 2 : LOST DISK

8t88 lavuğunun kopan kolunu bulup Nar Shaddaa damlarında hoplaya zıplaya ilerleyerek Jan ile buluşacağım noktaya doğru ilerlemeye çalışıyorum. Yine yolumun üzerinde kıldan tüydan bir sürü adam ile karşılaşıyorum. En nihayet bölüm sonunda Jan ın gemisine atlayıp binip Sulan'a doğru yola çıkıyorum

MISSION 3 : THE RETURN HOME TO SULAN

Evim güzel evim Sulan'a varınca evdeki aileme ait androdi bulmam gerekiyor. Onu bulunca data diskte neler olduğunu öğrenebiliceğim sanıyorum. Ama ben yokken evi gece konduya çevirmişler. Yıkım ekiplerini geri püskürten istilacıları evden benim temizlemem gerekecek.

MISSION 4 : THE JEDI'S LIGHTSABER

Dandik Droid'imizi sexy droid oynarken basıyorum. Bana her ne kadar "cuik cuik !" diyip ışın kılıcını gösterse de ben onun mikrofon olduğunu gayet iyi biliyorum. Her neyse babam mesajında bana bir takım möhim sırlar veriyor. Bunu dinledikten sonra yeni mikrofonum ile oynaya başlıyorum ve birden bunun gerçekten de mikrofon değil bir

çeşit el feneri olduğunu anlıyorum. İşimi bitirip buradan çıkarak Jan ile buluşmalıyım.

MISSION 5: BARON'S HED FALLEN CITY

Jan ile buluşup Baron Hed denen dallamanın şehrine girmek için su kanallarını kullananmam gerekiyor. Biraz ıslandıktan sonra şehre girmeyi beceriyorum. Karanlık yerlerde yeni el fenerim çok işime yarıyor. Keşke yola çıkarken yedek pil alsaydım. Neyse şehirde saraya giren bir yol bulmaya çalışıyorum.

MISSION 6: INTO THE DARK PALACE

Bir yolunu bulup saraya dalıyorum. Sarayda ismi gibi karanlıkmış. Herhalde elektrik faturası çok yüklü gelmiş o yüzden bütün ışıkları kapatmışlar. Şimdi sarayın kulesine çıkmam gerek. Sanıyorum orada beni bir sürpriz bekliyor.

MISSION 7: YUN - THE DARK YOUTH

Düşündüğüm başıma geliyor karşıma ilk rakibim karanlık genç YUN çıkıyor ! Kendisi gücün karanlık tarafında ama onda da bir el feneri var. Burdan hakkaten elektrik problemleri var galiba. Hangimizin el feneri daha güçlü diyerek onunla kapışmaya çalışıyorum. HaHhhhF İEAÜİEAÜEA

MISSION 8: PALACE ESCAPE

Zayıf kalan Yun'u merhamet edip bağışladıktan sonra imparatorun elektrikçileri bozuk tesisatı yenilemek için gelince bizi görüyorlar. Şimdi kendimi saraydan kurtarmam gerekecek. Bir yolunu bulup kaçıyorum.

MISSION 9 : FUEL STATION LAUNCH

Saraydaki kovalamaca bitince bir benzin istasyonuna geliyorum. Benzin fiyatlarını görünce uzay gemisi sahiplerine acıyorum. Burada bir yolunu bulup dev kargo gemisine binerek beleş seyahet etmem lazım.

MISSION 10 : 8T88'S REWARD

Kimseye çaktırmadan gemiye biniyorum. Gemide kolunu kopardığım 8t88'I buluyorum ama başka biri de kafasını sökmüş. Yakından inceleyince ram'inin ve harddiskinin de çalındığını anlıyorum. Birden arkamı dönüyorum ve hurdacı sith kardeşleri görüyorum. Her ne kadar elimdeki 250 gr bakırı onlara kakalamaya çalışsam da suratıma demir alıyom demir alıyom diye bağırıyorlar. Ben laftan anlamayınca el fenerlerini çıkartıyorlar. Üzerime doğru gelip beni aydınlatmaya çalışacaklarını sanıyorum.

MISSION 11: THE BROTHER OF THE SITH

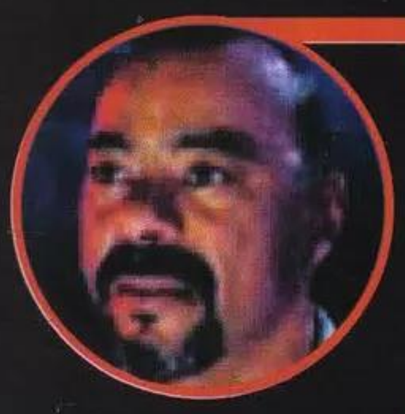
Neyse ben kendi el fenerimi çekip ben de onları aydınlatmaya çalışıyorum. Bu durum onlara çok dokunuyor ve deve güreşi yapmaya karar veriyoruz. Ama onlar iki kişi ben tek kişi olduğum için vazgeçiyoruz. Konuşarak anlaşamayınca kavgaya başlıyoruz.

MISSION 12: ESCAPE WITH THE MAP

Hurdacı sith kardeşleri temizleyince. Kargo gemisine biniyorum. Gemi gizli Jedi vadisine doğru yola çıkınca bende güzel bir uykuya dalıyorum.

MISSION 13: THE LOST PLANET OF THE JEDI

Büyük bir gürültüyle uyanıyorum ve pencerden dışarı bakıp gizli gezegendeki gizli vadiye gizlice geldiğimi anlıyorum.



RAHN

Oyundaki esas oğlan. Yapması gerekenler iyi bir jedi olmak, gücün aydınlık veya karanlık tarafına geçmek, bütün imparatorluk askerlerine ve bir ton ucubik yaratığa karşı savaşmak ve en sonunda Jerec'i haklamak. Özel zevkleri ışın kılıcı ile sırtını kaşımak, gücü kullanarak pijamalarını giymek ve tv.de uzay yolu seyretmek.

GORC

Büyük olan Gore gövdeyi, ufak olan Pic ise zekayı oluşturuyor. Plajda deve güreşi şampiyonasına katılan ikili Jerec in acil çağrısı üzerine apar topar yanına giderler. Özel zevkleri tabi ki deve güreşi yapmak, deve cüce oynamak ve Bud Spencer-Terence Hill filmleri seyretmek.

SARIS

Kadın, güzel, seksi ve jedi. Bunlar iyi tarafları. Kötü olan ise karanlık tarafta olması. Karanlık tarafta olduğu için gece hayatını ve süsü çok seviyor. Özel zevkleri kanla tırnak boyamak, tv.de sabah şekerlerini seyretmek ve kazak örmek.

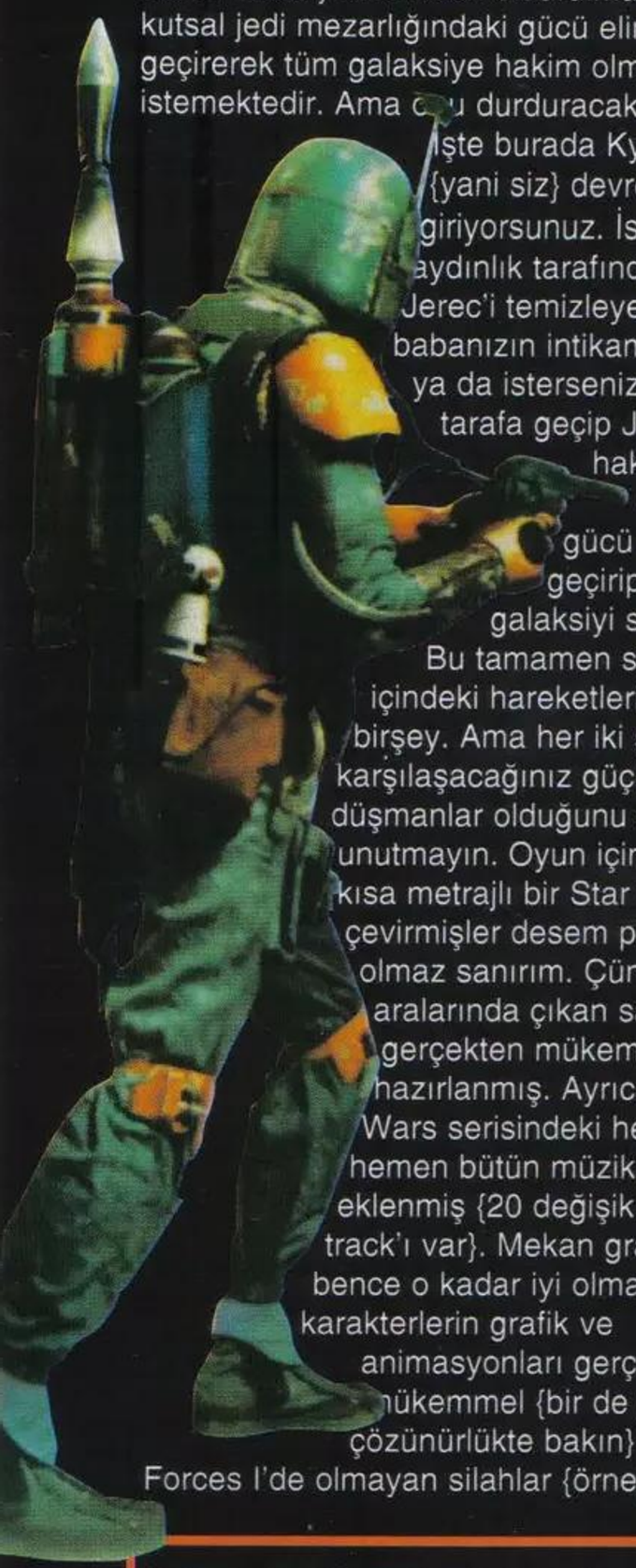
YUN

Karanlık tarafın cool boy'u Yun, gerçekte ekmek parası için karanlık tarafa geçmiştir. Gerçek hayatta iyi bir herif olan Yun maalesef oyun içinde ölüyor. Özel zevkleri ninja tosbağaları seyretmek ve senaryoyu yazan herife "abi beni öldürme ne olur " demektir.

JEDI KNIGHT

DARK FORCES II

LucasArts yine kendisinden beklenileni yani mükemmeli yaptı. İtiraf etmeliyim ki oyunun bu kadar güzel ve atmosferik olabileceğini tahmin etmiyordum. Üstelik son zamanlarda iyice moda olan 3D FX kartlarını sadece destekliyor. Yani bu tür kartlar olmadan da oyunu rahatça oynayabilirsiniz. Dark Forces II {Jedi Knight} ile efsane devam ediyor. Yönettiğimiz karakter olan genç jedi adayı Kyle Katarn'ın babası gizli ve kutsal Jedi mezarlığının sırrını korurken 7 kötü Jedi şovalyesinin başı olan Jerec {oyundaki yeni Darth Vader} tarafından öldürülmüştür. Jerec kutsal jedi mezarlığındaki gücü eline geçirerek tüm galaksiye hakim olmak istemektedir. Ama onu durduracak biri vardır. İşte burada Kyle Katarn {yani siz} devreye giriyorsunuz. İster gücün aydınlık tarafında ilerleyip Jerec'i temizleyerek babanızın intikamını alın, ya da isterseniz karanlık tarafa geçip Jerec'i hakladıktan sonra gücü elinize geçirip koca galaksiyi siz yönetin. Bu tamamen sizin oyun içindeki hareketleriniz bağlı birşey. Ama her iki şekilde de karşılaşacağınız güçlü düşmanlar olduğunu sakın unutmayın. Oyun için resmen kısa metrajlı bir Star Wars filmi çevirmişler desem pek yalan olmaz sanırım. Çünkü bölüm aralarında çıkan sahneler gerçekten mükemmel hazırlanmış. Ayrıca Star Wars serisindeki hemen hemen bütün müzikler oyuna eklenmiş {20 değişik müzik track'ı var}. Mekan grafikleri bence o kadar iyi olmasada karakterlerin grafik ve animasyonları gerçekten mükemmel {bir de yüksek çözünürlükte bakın}. Dark Forces I'de olmayan silahlar {örneğin ışın kılıcı} eklenmiş. Ama en önemlisi bir jedi'ın en güçlü silahı olan Force olayı konulmuş oyuna. Bunun sayesinde mesela eğer gücün karanlık tarafını oynuyorsanız filmde Darth Vader'ın adamları bir el hareketiyle boğup öldürmesi olayını sizde gücü kullanarak çok rahat bir şekilde yapabiliyorsunuz. Ya da düşmanlarınız elinden silahların bir anda çekip onları şaşırtabiliyorsunuz. Eeee güç bu boru değil. Her bölümde yapmanız gereken bir takım şeyler var. Bunların ne olduğunu bölümün başındaki yazılardan veya options kısmındaki **mission objective** seçeneğinden okuyup anlayabilirsiniz. Oyunu Multiplayer olarak seri kablo bağlantısı, modem, network veya internet üzerinden oynayabilirsiniz.



7 DERSTE JEDI'LIK SANATI

1. TUŞLAR : İyi bir Jedi kendini ve gücü {force} kontrol etmeyi bilmelidir. İşte hangi tuşun ne işe yaradığını gösterir liste. **CTRL:** Silah kullanma. **ESC:** Options menü {Save load felan}. **F1:**Dış kamera modu. **F2:**Aydınlatma ışıkları **F3:**Gece görüşü. **F4:**Enerji (başta tank) kullanma. **F5:**Zıplama gücü. **F6:**Hız gücü. **F7:**Seeing gücü. **F8:**Çekme gücü. **F9:**Hızlı save. **F11:**Grafik açıklık koyuluk. **F12:**Screen shot alma. **+/-:**Ekran büyültme/ufaltma {aynı zamanda haritada zoom}. **[ ]:**Inventoryden eşya seçme. **Space:** Düğmelere basma. **Enter:** Eşya kullanma. **E ve Q:** Force seçme. **F:** Force kullanma. **Tab:** Harita. **T:** Komut konsolu. **X:** Zıplama. **C:** Eğilme. **Pgup:** Yukarı bakma. **Pgdown:** aşağı bakma. **Shift:** Koşma. **Z:** Bazı silahları değişik şekillerde kullanma.

2. NEDİR BU FORCE OLAYI?
Force bir jedi için en önemli şeydir. Force'suz bir jedi cpu'suz bir bilgisayara benzer. Yani hiç bir işe yaramaz. Force'u ilk başlarda pek kullanamıyacaksınız. Ama oyun içinde ilerledikçe Force'un geliştiğini ve güçlendiğini göreceksiniz. Elinizdeki mevcut Force'ları görmek için Q ve E tuşlarını kullanın. Bu tuşlar yardımı ile istediğiniz Force'u seçip F tuşu ile kullanabilirsiniz {veya yukarda bir yerlerde anlattığım tuşları kullanabilirsiniz}. Standart Force'ların yanında bir de hem Dark Side için hem de Light Side için ekstra değişik Force'lar mevcut. Hangi Force'un neye yaradığını öğrenmek için sayfadaki tabloya bakınız.

3. LIGHT SIDE & DARK SIDE:
Filmini seyrettiyseniz {zaten seyretmemeniz imkansız 10 kere yapıldı} Jedi'lik olayının birde karanlık {dark side} kısmının olduğunu bilirsiniz {Darth Vader niye siyah giyiniyodu sanıyorsunuz :) }. İşte oyunda da bu mevcut. 15 bölüm boyunca {oyun 21 bölüm bu arada} yapacağınız hareketler sizi 15. Bölümde gücün karanlık veya aydınlık tarafına geçmenizi sağlayacak. Peki nedir bu hareketler? Benim anladığım kadarıyla eğer uslu bir jedi olup sadece düşmanlarınız temizler ilk bölümlerdeki sivillere dokunmazsanız git gide light side'a yaklaşıyorsunuz. 15. Bölümde de Light Side'ın jedi'si oluyorsunuz. Ama yok ben karanlık tarafı istiyorum derseniz. O zaman size tavsiyem ilk bölümlerde göreceğiniz bütün masum ve zararsız insanları {yani sivilleri} temizleyin. Böylece yavaş yavaş dark side'a yaklaşıyorsunuz. Veee 15. Bölümde de {sölemiyim sürpriz olsun} birini temizleyip gücün karanlık tarafına geçiyorsunuz. 15. Bölüme kadar yaptığınız hareketlerden sonra geçtiğiniz tarafa göre oyunun senaryosu ve sonu değişiyor tabi ki.

4. NEDİR BU ALDIĞIM YILDIZLAR?
Bazı bölümleri bitirdiğinizde sizin de dikkat edeceğiniz gibi o bölüm sonunda değişik sayılarda yıldızlar alıyorsunuz. Bu yıldızlar ile Force'larınızın güçlerini arttırabilirsiniz. Bölüm sonunda çıkan ekranda istediğiniz force'un yanına bu yıldızlardan koyun.

5. ÇAYDA DEM JEDI'DE KIDEM:
Jedi var kıdemli jedi var. Başlangıçta tam bir çaylaksınız ama oyunda ilerledikçe değişik rank'lar alacaksınız. Aldığınız bu rank'lar sayesinde Force'larınızın gücü ve özellikleri artacaktır. İşte size sırasıyla rank listesi. Normal jedi rankları : 1.İnitiate 2.Learner 3.Apprentice 4.Journeyman Eğer Jedi'likden Light Side'a geçerseniz 5.Charge 6.Disciple 7.Master 8.Lord. Dark Side derseniz, 5.Charge 6.Disciple 7.Primarch 8.Dark Lord.

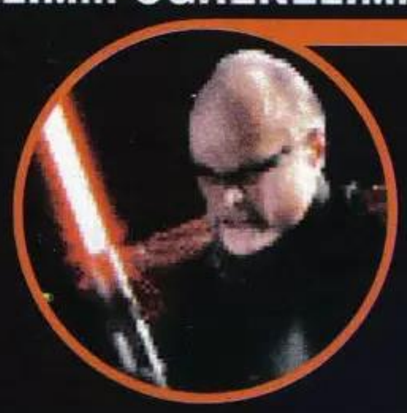
6. SİLAHLAR VE OBJELER:
İyi bir jedi tüm silahları ustalıkla kullanmasını bilmelidir der Yoda. Zaten sayfadaki tabloda silahların özellikleri mevcut. Ben sadece ışın kılıcını anlatmak istiyorum. Filmde gördüğünüz ışın kılıcı tüm özellikleri ile beraber oyuna da aktarılmış. Mesela ışın kılıcını etrafı aydınlatmak için kullanabilirsiniz,

İŞTE YENİ STARWARS KARAKTERLERİMİZ... TANIŞALIM... ÖĞRENELİM... ÇOŞALIM...

BOC

Geldiği boc gezegenin de boc tan bir adam olarak bilindiği için kötüler tarafında. Kafasındaki uzantıyı görenler zeki olduğunu sanırlar ama çok boc dan fikirleri vardır. Özel zevkleri, taşıdığı 2 ışın kılıcı ile döner kesmek, 51'de okeye dönmek ve her boca gülmesidir. Aman dikkat ne boc yiyeceği belli olmaz.

JEREC



Oyundaki 7 kötü jedi'nin başı olan Jerec yeni Darth Vader abimiz. Henüz 32 yaşında ama tüm galaksiye hakim olmak istiyor. Özel zevkleri arasında ışın kılıcı ile tırnaklarını kesmek, yalanmak, uzay boşluğuna yellenmek ve virtual sayısal jedi lotosu oynamak.

JAN ORS

Nadir kadın karakterlerden biri. Kendisi uzaydaki tek bayan pilot. Ama ayakları kokuyor. Uzay magandalarının hışmından kaçarak mars jüpiter arası dolmuşçuluğa başlamış. Özel zevkleri yıldız destroyeri sollamak, tie fighter'larla yarışmak ve yıldız falı açmak.

MAW

Oyunun başındaki demoda belden aşağısını kaybetmesi onun için çok büyük bir şanssızlık oldu. Oyunu yapanlar tekerlekli sandelye yapmaya üşendiği için havada gidiyormuş gibi gözükür. Özel zevkleri, Maraba tele-vole demek, faul yapmak ve hakemin kafasına ışın kılıcı atmak.

YENİ OYUNCAKLARINIZ...

LightSaber: Jedi'ların en güvenilir silahı. Onsuz bir hiçsiniz. O herşeyiniz. Hele o çıkardığı karizmatik ses. Düşlerinizi süslüyor. Hatta uyanıp tuvalete kalktığınızda bile yanınızda olması lazım. Aydınlık olur, fayanslara sıçratmazsınız.

Bryar Pistol: İlk göz ağrısı. Basit ama kullanışlı. Güvenilir. Yarı yolda bırakmaz. Tek tek atar ama etkilidir...
Tamam, tamam itiraf ediyorum. Oyundaki en kötü silah. İlk bulduğunuz başkası ile hemen değiştirin, benim de her dediğime inanmayın.

Concussion Rifle: Bıraktınız mı o berbat silahı. Hah tamam! Bakın bu fena dilil. Menzili 30 metre. Ama 30 metre menzili alıp gitmiyorsunuz, yanında da 30. metrede bir patlama ve 4 metre yarıçaplı bir alanda etkilemeyi de ücretsiz hediye ediyoruz.

StormTrooper Rifle: Bryer Pistolun DarkSide tarafı. Söylenecek pek fazla bi şey yok yani.
Ama aklıma gelmişken soriim. Kaçınız Dark Side'ın karşıtının Light Side olduğunu biliyordunuz? Ne yalan söyliim ben de yeni öğrendim.

Rail Detonator: Tam bir ölüm *makinası. Lav silahı* yanında halt etmiş. İki ayarı var, kendi kendine şarj ediyor. Gerektiğinde duvarları bile yok ediyor. Bir canlıyı n'apcanı siz düşünün... (N'apcak ki! Öldürecek işte. Ölüm dediğin de nedir ki zaten?)

Rail Detonator: Güzel, faydalı, eğlenceli bir silah. Eğer bulunduğunuz odada her bişeyleri temizlemek istiyorsanız gayet kullanışlı. İlk ateşten 3 saniye sonra odaya bir detonator (türkçesini bulmadım) fırlatır. İkinci ateşte de o detonatoru (türkçesini bulamamıştım hani) patlatır. Ben derim ki ikinci ateşi yapmadan önce biraz uzaklaşın.

Repeater: Dark Forces'da vardı hani. Bilmem hatırlar mısınız. Üç tane ateşleme yeri var. Onun için çok seri. Hatta options düğmesiyle üçünü aynı anda ateşleyebiliyorsunuz. Daha etkili oluyor. Üçün birini gösteriyordu düşmana.

Sequencer Charges: IM Mine'lardan bile daha etkili. Açılamayan kapı, girilemeyen oda oldumu söylüyorsunuz sihirli sözcükleri (herhangi bişey olabilir, mizansen icabı söyleyin diyorum yani) yuvarlıyorsunuz kapının önüne, ortada ne kapı kalıyor, ne duvar... İsminden bişeyler kapan var mı?

Bowcaster Charges: Bu aslında Wookie'lerin silahı. Hani var ya killi, garip ses çıkaran, yarı goril, Han Solo abimizin silah arkadaşı, yoldaşı. Meğersem onların killari kadar beyinleri de varmış ki böyle ölümcül bir silah yapmışlar. Ama biraz saflar galiba çünkü Grave Tusken'e planları çaldırmışlar. Grave Tusken'de kendince bir kaç olaya girip, modifiye (bunun türkçesini buldum ehehe) etmiş, Zaten ölümcül olan silahı daha da ölümcül hala getirmiş. Ufak bir tetik darbesi ile gayet etkili bir bolt (bunun da türkçesini bulamadım da) fırlatıyor. Ve eğer tetiğe basılı tutarsanız o fırlattığı boltun (hani türkçesini bulamadığım (hoşunuza gitmiştir diye aynı espriyi bi daha yaptım, nassıl beğendiniz mi? bi daha yapiim mi?)) daha bi şiddetlisini gönderiyor. Ve ortada düşmandan eser felan kalmıyor. Tamam ya, bakmayın öyle pis pis. İtiraf ediyorum. Ben bi silah daha var sanıyordum. Yokmuş. Kalan boşluğu doldurmak için lafı bu kadar uzattım. Bakmayın öyle, bi espri daha yaparım sonra!

Burdan yoluma devam ediyorum.

MISSION 14: MAW - THE REVENGE

İlerlerken zorlu bir rakip daha çıkıyor karşıma MAW ! Bu jedi'nin belden aşağısını bir trafik kazasında kaybetmiş sanırım. Belden aşağısı yok ama herif uçabiliyor. Dikkat edip onu haklamam gerek. İşimi bitirdikten sonra şimdiye kadar ki hareketlerime göre gücün karanlık veya aydınlık tarafına geçiyorum {bakınız dark side & light}. {Oyunun senaryosu buradaki seçiminize göre değişiyor ama genelde aynı. Ben iki taraf içinde ayrı ayrı açıklamaya yapmaya devam edeceğim. Dark side ile oynayanlar dark side kısmına bakabilir.}

MISSION 15 : THE FALLING SHIP

Maw'ı temizledikten sonra. Jerece ve çetesi ile karşılaşıyorum. Jerec bana ateş etmeye başlıyor. Bende can havliyle gemiye atlıyorum. Ama geminin park ücretini ödemedikleri için otomatik park görevlisi geminin ipini çözüyor. O da ne koskoca gemiyi bir ip tutuyormuş gemi birden düşüşe geçiyor. Geminin içinde birinin düşürdüğü okları takip ederek sahibini ararken kurtarma mekiğine ulaşıyorum ve 20 şınav 30 mekik çekiyorum. Yani kaçıyorum.

MISSION 15 {DARK SIDE}: INTO THE DARK SIDE

Mission 14 ile aynı.

MISSION 16: SARIUS - JEDI BATTLE GROUND

Bindiğim mekik patlamanın etkisiyle yara alınca mecburi iniş yapıyorum. Ama terslikler yakamı bir türlü bırakmıyor. Meğersem tam kötülerin arasına iniş yapmışım. Burada Sariuss isimli dişi jedi bizi öldürmeye kalkışıyor ama dostumuz Yun onu engelliyor. Severim bu Yun'u ama Sariuss'u durdurmaya çalışırken ölüyor. Sariuss denen kaltak ölümü haketti hücüm !

MISSION 16 {DARK SIDE}: YUN - BATTLE OF DEATH

Karanlık tarafa geçerseniz Yun'u haklamanız gerek işte bu bölümde onu haklıyorsunuz.

MISSION 17: THE VALLEY TOWER ASCENT

Bu bölümde İnternal kargo sistemini aktif hale getirip jedi vadisine gitmeye çalışıyorum. Ama her tarafta imaparatorluk askerleri var. Dikkatle ilerlemeye çalışıyorum.

MISSION 17 {DARK SIDE}: THE VALLEY TOWER ASCENT

Mission 17 ile aynı.

MISSION 18: DESCENT INTO VALLEY

Şimdi geldiğim yerde sürekli alt katlara doğru ilerleyerek jedi vadisinin kalbine ulaşmaya çalışıyorum.

MISSION 18: {DARK SIDE} : DESCENT INTO VALLEY

Mission 18 ile aynı

MISSION 19: THE VALLEY OF THE JEDI

Jedi vadisine pek bir şey kalmadı. İlerdeki camiden sola dönünce karşıma çıkacak sanıyorum. Önüme çıkan son engelleride temizleyerek vadiye ulaşıyorum.

MISSION 19 {DARK SIDE}: THE VALLEY OF THE JEDI

Mission 18 ile aynı.

MISSION 20: BOCA NUISANCE

İşte adamım Boc. Jerec'in şaklabanı ve kötü bir jedi. Onun da işini bitirmem gerek ama bunun çift el feneri var. Fenerlerini yüzüme tutuyor gözümü alıyor. Bu sefer işim zor olacak.

MISSION 20 {DARK SIDE}: BOC A NUISANCE

Mission 20 ile aynı.

MISSION 21: JEREC THE FORCE WITHIN

Veeeeeee işte son bölüme geldim. Burada babamızın katili hain, pis, kötü, iğrenç, hötörö!? bir adam olan Jerec'i Darth Vader'in

yanına yollamalıyım. Zorlu bir savaştan sonra Jerec'in de işini bitirince kafamda hala bazı soru işaretleri kalıyor. Mesela Jerec'in ağzının kenarındaki şeyler neydi ? Bütün jedi'ler ışın kılıcı taşırken babam bana Jerec'i öldürmem için niye el feneri vermişti ?. Acaba onun fenerinin pilleri şarjlımıydı ? Game Show neden ayın 1'inde çıkmıyordu ve neden cd vermiyordu ? {Eğer light side ile bu bölüme geldiyseniz Jerec'i öldürünce sadece babanızın intikamanı almış ve jedi vadisini kurtarmış oluyorsunuz ama dergi ile cd yine yok.}

MISSION 21 {DARK SIDE}: BATTLE OF POWER

Eğer buraya kadar Dark side ile gelmişseniz Jerec'i temizledikten sonra İmparatorluk koltuğuna kurulup, geçmişe sünger çekebilirsiniz.
Eveeeet oyunu bitirdiniz. Ama size tavsiyem oynamadığınız tarafla baştan başlayıp oyunu tekrar bitirmeniz olacak {cheat kodlarını bu ayki cheat köşesinde bulabilirsiniz}. Son olarak oyunu mutlaka alın.

☒Özgür "JeDi kNigHt" GÜLTEKİN

FİRMA:	LUCAS ARTS
TÜR:	DOOM-GİBİN
SİSTEM	PENTIUM 75 16 MB RAM 2 CD 22 MB HARDISK
GENEL:	%95

- En ilgisiz olduğun spor dalı hangisidir Muder?
- Aaa, nerden çıktı abi şimdi bu, valla bilmem ki, bütün sporlarla ilgiliyim ben, sporcu adamım yani, atletiğim, mükemmel bir vücudum var, yakışıklıyım, ünlüyüm, zenginim, kibarım, bilirsin... Sen ne sormuştun bu arada abi?
- Tamam yeterli, NHL98 gelmiş, yazarsın şimdi sen, mükemmelsin, yakışıklısın, ünlüsün, yazacan bunu...
- Anaaa... Abi... Ben... Abi yazık bana, buz üstünde duramam, düşerim, mükemmel vücudumu yara bere ederim, kırarım ince belimi abi, lütfen abi, yazık olur bana...
- Mavrayı kesip yazını yazıyon mu, yoksa yem mi edeyim seni kurda kuşa?
- Tamam abi, peki... Bari elime bi zopa falan ver de, bi şansım olsun ayakta kalmaya...

Eloğlu adamı aya gönderip taş toplatırken, biz kavgada rakibin başını yarmaya "daş" arıyorduk. Onlar Mars'a robot [mekanik böcük] yollarken biz burda Necati'nin verilmeyen penaltısını tartışıyorduk. Onlar buzda dans edip, hokey oynarken biz oturduğumuz yerde düşüp de takla bile atıyorduk. Onlar oyununu yazıp çıkartırken, ben de BELPA'da [Ankara'daki hatta Türkiye'deki tek buz pateni salonu] veri topluyordum, bu hokey dedikleri ne ola ki diye...

NHL, National Hockey League, biz tanımasak bilmesek de, hokey'in baba evi. NBA baskette neyse, NHL de hokey de o. NHL98, Electronic Arts'dan mükemmele en yakın, hokey oyunu... EA yine yapacağını yapmış ve gerçek takımlar, gerçek oyuncularıyla almış bir eline NHL97'yi, daha güzel grafiklerle, daha iyi ses efektleriyle, geliştirmiş, bir elini de vermiş Marc Crawford'a [Stanley Cup şampiyonu ve Colorado Koçu'ymuş, news abim öyle diyo] müthiş bir oyun yapmış.

Yalnız hemen baştan ağzınızın suyu daha yeni akmaya başlamışken söyleyeyim de sonradan "abi aldım oyunu aşırı yavaş, oynayamıyorum, şimdi seni döviim mi naapiyim" demeyin, güzel RAM, win95, hızlı işlemci, 3D kart ister bu oyun. 3D kartı geçtik, hadi onsuz da çalışır yine de, şöyle adam gibi oynamak için iyi bir konfigürasyon şart.

Muhteşem demoyu izleyip de iyice gaza geldikten sonra, sade ama [sade değil de düzenli diyelim biz buna] oldukça güzel dizayn edilmiş menü ekranıyla karşılaşıyoruz. Biraz tanıyalım bakalım bu ekranı [Başlıyor menü geyiği];

Choose Mode: Yeni sezonsa yeni sezon turnuvaysa turnuva, işte bunlar ve diğer mod'ları ayarladığımız yer burası. Bir bakalım neler var: **Exhibition:** İki kişi karşılıklı ya da bir kişi bilgisayara karşı maç yapmak için bunu seçeriz. **New Season:** Adından da anlaşıldığı üzere yeni bir sezona başlamak için kullandığımız seçenek bu. Peki bunu seçtik, neler olacak? Anlatayım efendim; Sezona bir isim veririz, 25 ya da 82 oyun üzerinden sezon düzenleyebiliriz [valla öyle yaw], play-off'ların kaç maç üzerinden oynanacağını belirleyip, kuralları da [rules] istediğimiz gibi düzenleriz. Sonra da sezona başlar, games'de, 25'i seçtiysek bir ihtimal, 82'yi seçtiysek de 70'imize doğru maçları bitirir, sezonu kaparız. Gelelim bu ekranda karşımıza çıkan bir diğer seçeneğe: ***Rules [Kurallar]:*** Buradan devrelerin uzunluğunu [period length, 5-10 ya da 20'şer dakika] penaltıları, maç sırasında kapışmanın [fighting] olup olmayacağını, ofsaytın [peki abicim bu ofsayt nasıl olur hokey dediğin oyunda diyenleriniz olabilir, o da şöyle oluyor, eğer ki kendi sahanızdan rakibin sahasına rakibin mavi çizgisini geçmeden pas verirseniz bunun adına ofsayt derler, hakem efendi bunu da kaçırmaz çıkarır bayrağı ya da, yok bayrak yok ama kaçırmaz yani], aysing'in [yerim ben Türkçe'mi... aysing ne kız? Ehehe, **icing** işte, hani pakı alıp da kendi sahanızdan taa öbür tarafa sallarsınızya, işte o icing olur, hakem de face off'u çalar adamın gözüne], **2 Line Pass** [2 çizgiyi aşan pas diyelim bakalım], **Injuries** dediğimiz olaysa, Fifa'dan hatırlayacaksınız :) adam sakatlama davası, **Line Changes,** sahaya yayılış ayarı, auto, manual bir de off var ki, auto'yu tavsiye ederim, zaten hokeyden anlamıyoruz bir de yanlış yayılıp, gavura rezil olmayalım derim.

Auto Replay'i bilirsiniz, golleri gösterir, anlamayanlar için iki defa auto replay seçeneği de var. **Pre-Game Presentation,** maç öncesi show'u, bence açık kalsın, çok güzel çünkü... **Play Stoppage Presentation,** bu da oyun durakladığında ki show'ları açar kapar, atmosfere katkısı büyük, o dev ekran, müzikler falan yani kısaca harika. Ellemeyin dursun.

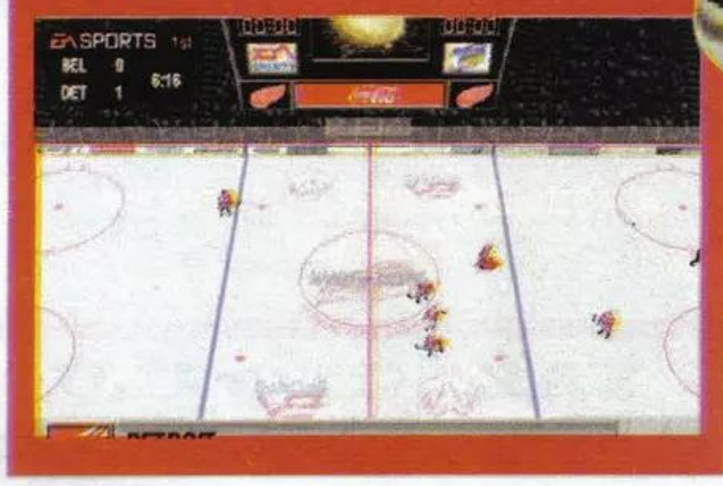
Geçtik bakalım **Play-Offs'a...** Adından anladık ama sen bize biraz daha anlat diyorsunuz, biliyorum. Burada tek maç, 3, 5 ve hatta 7 maç üzerinden play-off oynamak mümkün. Olurda sezonda başarısız neyin olursunuz, play-off'lara çıkamazsınız, gelir burda kendinizi avutursunuz [ay kötü dedim ehehe] **New Tournament'ten** ise, turnuva yapabilirsiniz. **Join League** seçeneği, bir arkadaşınız olur bir tanımadık herif olur, işte kim olursa kendi bilgisayarında bi lig yaparsa ve sizde bu lige katılmak isterseniz, kullanacağınız seçenek. Ballı görünüyor ama, modem, lokal network ağı [hönk!] ya da seri kablo gerekir. **Shoot Out** ise, Fifa'dan

Güzel yurdum Türkiye'den Hockey manzaraları

Düşününsenize bi... Hokey Türkiye'de çok moda oluyor, acaip tutuluyor, maçları seyretmeye binlerce kişi gidiyor. Hemen uyanık yatırımcılar halısaha tipi, hokey sahalarını mahalle aralarına kurmaya başlıyor...

Bıyıklı tiplerin, kot pantolon ve derimontla hokey oynadıklarını düşünsenize. Tek bildikleri: 'şu top gibin şeyi kaleye sokucam, futbola da ne kadar benziyo'. Hele kazara maçı seyreden bi kızda varsa değmeyin keyfine Türk'ümün.

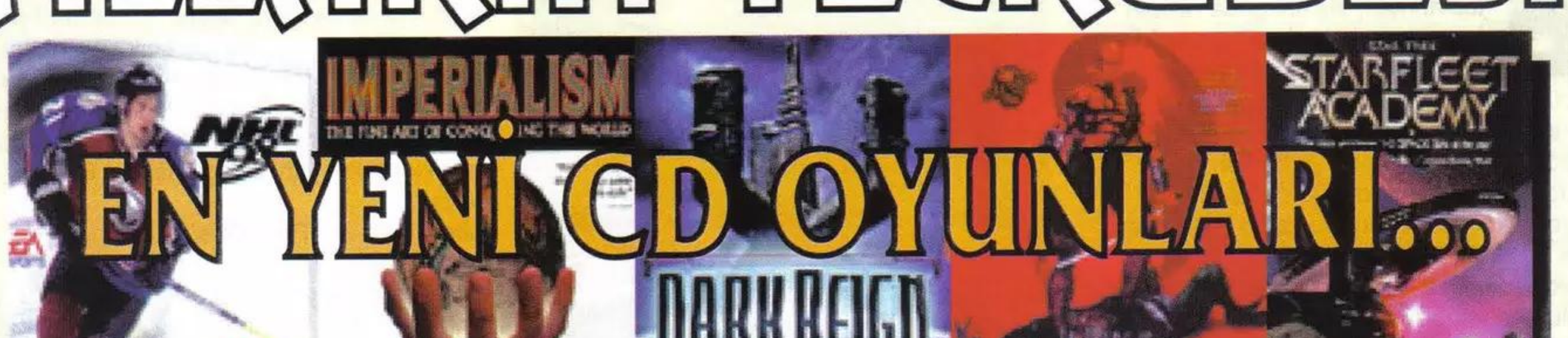
Ya kavgalar. Elindeki gayet sportmen zopayı, gerektiğinde çok gelişmiş bir savaş aracına dönüştürebilir... Valla, düşündüm de iyi ki populer diil şu hokey Türkiye'mde.



UYGAR

ELEKTRONİK

YILLARIN TECRÜBESİ!



EN YENİ CD OYUNLARI...

SONY PLAYSTATION ve TÜM OYUNLARI

DVD PLAYER'LAR ve DVD FİLMLER

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HERYERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

hatırlarsınız, :) penaltı çekişmeceler vardı. İşte onun gibi bir olay ama hokeyin penaltısı biraz farklı. Kaleciyle birebir kaldığınız sahada, orta sahadan aldığınız pakı, sürer sürer kalenin içine bırakıverirsiniz. Tabii bu arada kaleci armut ağacında "benim burda işim ne muder abi, naptın yaa" diye hayıflanarak bana bakmaktadır.

Continue, daha önceden kaydettiğiniz save'lerinizden falan devam etmek için kullanılır.

Replay Highlights'ın gayretine gelince, burdan da olur ya, günün birinde hasbel kader güzel bir hareket yaparsınız maçta, daha sonra izlemek ve "lan çok büyük adamım" falan demek için de kaydedersiniz, işte o kaydettiğiniz highlight'ları tekrar izlemek için gideceğiniz yer burası.

Evet mod'larımız bunlar. Onun altındaki seçenek, Level... Burada **Rookie** [çaylak, acemi, 'kolay'], **Pro** [profesyonel, 'orta zorluk'] ve **All-Star** ['zor'] seçenekleri var. Rookie'yi tavsiye ederim, yenilecek farkı azaltır.

Evet efendim, oyun modumuzu, zorluk derecemizi seçtik. Sırada, takımları seçmek var. NHL takımları yanında, milli takımlar da var. Güçlerini, hızlarını, her bir ayrıntısını falan görüp seçin takımınızı başlayın maçınıza derim ben. Ama bırakmam öyle kolay, daha **Options** var:

Bu menülere hassasiyetimi bilen EA, her oyunumuzu bu genç arkadaş açıklıyor bu oyuna az opsiyon koyalım da iyice kel kalmasın demiş.

...demek isterdim ama dayamış ayrıntıyı yine: Music, SFX, seyirci seslerinden, oyun içindeki spikerin sesine kadar her ayrıntı var. Haydi onları geçtik diyelim asıl ayrıntı **Details'in** altında: Draw Crowd; Seyirciler, Ice Logos; buz üstündeki [rink'teki yani, ring değil rink, yanlış öğrenmeyelim halkça ehehe] logolar, oyuncu isimleri falan derken pakın gölgesine kadar buradan ayarlıyoruz. Burada önemli bir kaç ayrıntı var, o da bilgisayarınız yetişemiyorsa her işe ve oyun yavaşlıyorsa ya da kare neyin atlıyorsa, ekran boyutunu küçültmek [screen size] ya da ekranı interlaced yapmanın falan yararı olabilir. Tabii bunun yanında, diğer ayrıntıları kapatarak da oyunu hızlandırıp atmosferi boğazlaya-bilirsiniz.

Gelelim **Rosters'a...** Buradan, **Trade** [bir nevi transfer olayı, ver şu oyuncunu ben sana şunu vereyim, bak güzel olur gibi davalar var], **Free Agents** [oyuncuları milli takımlardan Nhl'e falan gönderir ya da tersi], **Create Player** [kendi oyuncunuzu yarattığınız yer, oyunun her yanı gibi burası da müthiş ayrıntılı ve gerçekten hoş], **Edit Lines** [oyuncuların sıralanışıyla ilgili değişiklikleri yapabileceğiniz yer, best line seçeneği ile en iyi dizilişler alınabilir, takımın oyun düzenine çomak sokmamak için ben b'yi tavsiye ederim], **Custom Teams** [EA Storm ve EA Blades adında iki 'custom' takım var], **Coaching Strategy** [Taktikle ilgili her şey diye özetleyebilirim, atak ya da defansı 'nasıl' yapacağınız, penaltılarda takımın nasıl bir taktik izleyeceğine dair her şey burada] seçenekleri var, yine açtık bi sürü parantezi ucu kaçtıya neyse...

Stats Central'dan istemediğiniz kadar istatistiğe ulaşabilirsiniz. Buraya ilk kez girip de çıkamadığım zamanı hatırlarım da ['vay babam vay gavur gene yapmış' demiş idim] o kadar ayrıntı ve gerçek bir de hepsi, düşünün yani... Hele bir de **Mask Viewer** var ki, üç boyutlu olarak, takımlardaki oyuncuların taktıkları başlıklara [başlık? kırmızı mı?] bakıyorsunuz, gerçekten mükemmel...

Connection kısmı da modemle falan oynamak için oyunu.

Bu kadar menü geyiğinden sonra gelelim oyuna, buzun üstüne bir çıkalım bakalım yani: Açılış seramonisi, seyircilerin o muhteşem tezahüratları, müzikler falan derken spikerin teker teker oyuncuları tanıtan sesiyle iyice atmosfere giriyoruz. Özellikle spikere dikkat, bu bana Fifa98'de daha iyi bir maç anlatımıyla karşılaşacağımız sinyali verdi, ne alaka demeyin, bana olur bazen. Herneyse, işte maça başlıyoruz. Pakı kaptılar ve neşeyle kaya kaya üzerinize doğru geliyorlar, bişeyler yapın, bakmayın öyle. Hay Allah, neyse, bir golden bir şey olmaz. Ok tuşları adamlarınızı hareket ettirir. Tamam mı, şunu bir öğrenin gerisi çok kolay, ehehe...

Face Off'larda **ALT** tuşu ile pakı kapabilirken, kaptığınız pak ile atak yapacağınız gelirse şut çekmek için **SPACE** derler bir tuş vardır. Aynı **SPACE** defansta adam tutmaya yarar, olur da daha çok gol yemek için "kaleciyi kendim kontrol edecem abi ben" derseniz, kalenize yapılan ataklar sırasında **ALT**'a basıp kaleci kontrolünü ele geçirince yine bu **SPACE** ile kurtarış yapmaya özenebilirsiniz. Aslında kullanılan üç tuş var ama yerine göre değişiyor işlevleri bakın... Neyse, atak yaparken **left-shift** zopa'yı kaldırmamızı sağlarken, **CTRL** ile hızlanabiliyoruz [depar gibin]. Bu arada, paka yakın oyuncuyu seçmek için **ALT** kullandığımızı da söyledikten sonra geçiyorum, ama bir saniye bir şey daha var o da, defansta, şutu kesmek için **Left-Shift** kullanılıyor.

Bitti mi sanıyorsunuz, buyrun buradan yakarak devam edelim:

Oyuncu dizilişleri için **F1-F4** eğer away team'seniz [dışarda oynayan takım yani], **F5-F8** de home team'seniz [evinde oynayan takım yani].

Koçsal strateji diyecem dilim varmıyor, stratejinizi ise **1-4** tuşlarıyla [away team için] ve **5-8** tuşlarıyla [home team için] seçebilirsiniz.

Bir de kamera açılarımız var tabii: **CTRL+F1-F8'le** uygun kamera açısını seçebilirsiniz.

ESC ise pause yapıp da **PAUSE MENU'**ye ulaşmanızı sağlar. Oyun istatistikleri, rules, grafik ses ayarları, replay falan gibi bir çok olay da oyun anında buradan ayarlanabiliyor.

Uy yer bitiyo... Son olarak diye bir özet yapıp kaçayım yavaştan...

Kıyısından köşesinden de olsa hokeyle ilgisi olan herkes bu oyunu mutlaka alsın, kaçırmasın diyorum. Kaliteli bir oyun arayan ama ne alacağını bilemeyenlere de kesinlikle NHL98'i öneririm. Hız, heyecan, coşku, hırs, hepsi bu oyunda, hokey güzel şeymiş be kardeşim. Bir de şu iğrenç espriyi yapmadan kapatmayacağım, isterseniz hemen sayfayı çevirin bakın uyarmadı demeyin:

"Hokey miii?" - "Hookeey" ehehehehe... Ay gene bisürü güldüm. Bye dedim bye...

Bak kime diyom haala okuyo yaa...

☒MUDER "Mekanik Böcük"
muder@gsmnet.com

FİRMA: EA SPORTS
TÜR: BUZ HOKEYİ
SİSTEM: PENTIUM 16 MB RAM 1 CD 3 MB HARDISK
GENEL: %95

STAR TREK

STARFLEET ACADEMY

Bu yazıyı yazmak için monitörümle kesişmeye başladığımızdan bu yana tam on dakika geçti ve ben hâlâ yazıya nasıl başlamam gerektiğini bulamadım. Gerçi bu satırları yazarak yazıya başlamış ve söylediklerimle paradoksa girmiş bulunmaktayım ama varsın olsun; çünkü bu paradoks, MEG'in bana neden her seferinde açıklamam için Star Trek ya da Star Wars'la ilgili bir oyun verdiğini düşünürken içinde kaybolduğum beyin kıvrımlarından daha karmaşık değil. Olaylar kasıtlı mı gelişiyor, bilmiyorum ama bildiğim üç şey; verilen oyunun çok disketli olması gerekliliği, strateji-macera oyunu olmasından doğan uzun zaman diliminde bitirilebilmesi ilkesinin, oyunun baskıya bir hafta, bilemediniz on gün kala verilerek darmadağın edilmesi ve yine böylesi bir oyunun çok sayfada yazılması gerekliliği reklamlardan para kazanacağız bahanesiyle ayaklar altına alınarak, üç sayfada belediye otobüsü işkencesine maruz bırakılması. (Bu sayıda kaç sayfa ayırdılar bilmiyorum valla)... Sen de her yazında az sayfa edebiyatı yapıyorsun diyorsanız merak etmeyin, bu sefer MEG istese de kısa kesicem yazıyı...

Evet, yine bir Game-Show, yine ben ve yine bir Uzay Yolu macerası (imdaaat)... Bu kez yeni yetme Atılgan kaptan adaylarıyla uğraşacağız ve genç subayların uzay filosuna katılma yolunda verdikleri görev başarma egolarını tatmin edeceğiz. Oyun 5 CD'den oluşmakta, ve genel olarak 3D uzay-savaş simülasyonu ilkesi üzerine kurulmuş. Tahmin edebileceğiniz gibi, ara demoların yoğunluklu olarak duyu organlarına şırınga edilmesi gerekliliği ölesiye benimsenmiş. Oyun daha başlarken, filmlerin başında sıkça rastladığımız Dolby Digital animasyonu ve mükemmel bir başlangıç jeneriği sizi koltuğunuza zımbalayıveriyor. Akademiye yeni katılmış genç subaylara verilen bir brifingin ardından ilk görevinizi alıyorsunuz: Uzayda tehlike teşkil eden mayınları temizlemek... Bir bakıma çöpçülük yani. Eh, Sakıp Sabancı da simit satarak başlamış iş hayatına, kolay değil öyle, birden Kaptan Kirk olmak...

Oyun sırasında kullanacağımız tuşları üç ana grupta toplayabiliriz: Uçuş, silah ve komuta. Oyuna geçmeden önce kısaca bunları da açıklayalım, anlatırken fazla kasılmayız böylece, neyi nasıl yapmanız gerektiğini... (Düşük oldu cümle, farkındayım)...

Uçuş Kontrolleri:

Hız arttırma (ileri)	**Kypd 9**
Hız azaltma ve geri	**Kypd 7**
Gemi sabitleme	**Kypd 5**
Burun yukarı	**Kypd 2**
Burun aşağı	**Kypd 8**
Sola kayma	**Kypd 4**
Sağa kayma	**Kypd 6**
Sola dönme	**Kypd 1**
Sağa dönme	**Kypd 3**
İleri hız (%0...%100)	**1...0**
Geri hız (%0...%100)	**Shift+1...0**
Tam durma	**~**

Silah ve Savunma Sistemleri:

Ateş (Fazerler)	**Alt**
Ateş (Foton torpidolar)	**Ctrl**
Hedefe uydu fırlatma	**P**
Elle/Otomatik Hedef	**W**
Bir sonraki hedef obje	**Kypd ***
Bir önceki hedef obje	**Kypd /**
Bir sonraki hedef gemi	**Kypd 0**
Bir önceki hedef gemi	**Kypd .**
Radar menzili	**R**
Fazer ON/OFF	**F**
Hedef tarama	**S**
En yakın düşman hedefi	**Kypd +**
Hedef alt menü	**V sonra (1-8)**
Hedef objeyi yakalama	**T**

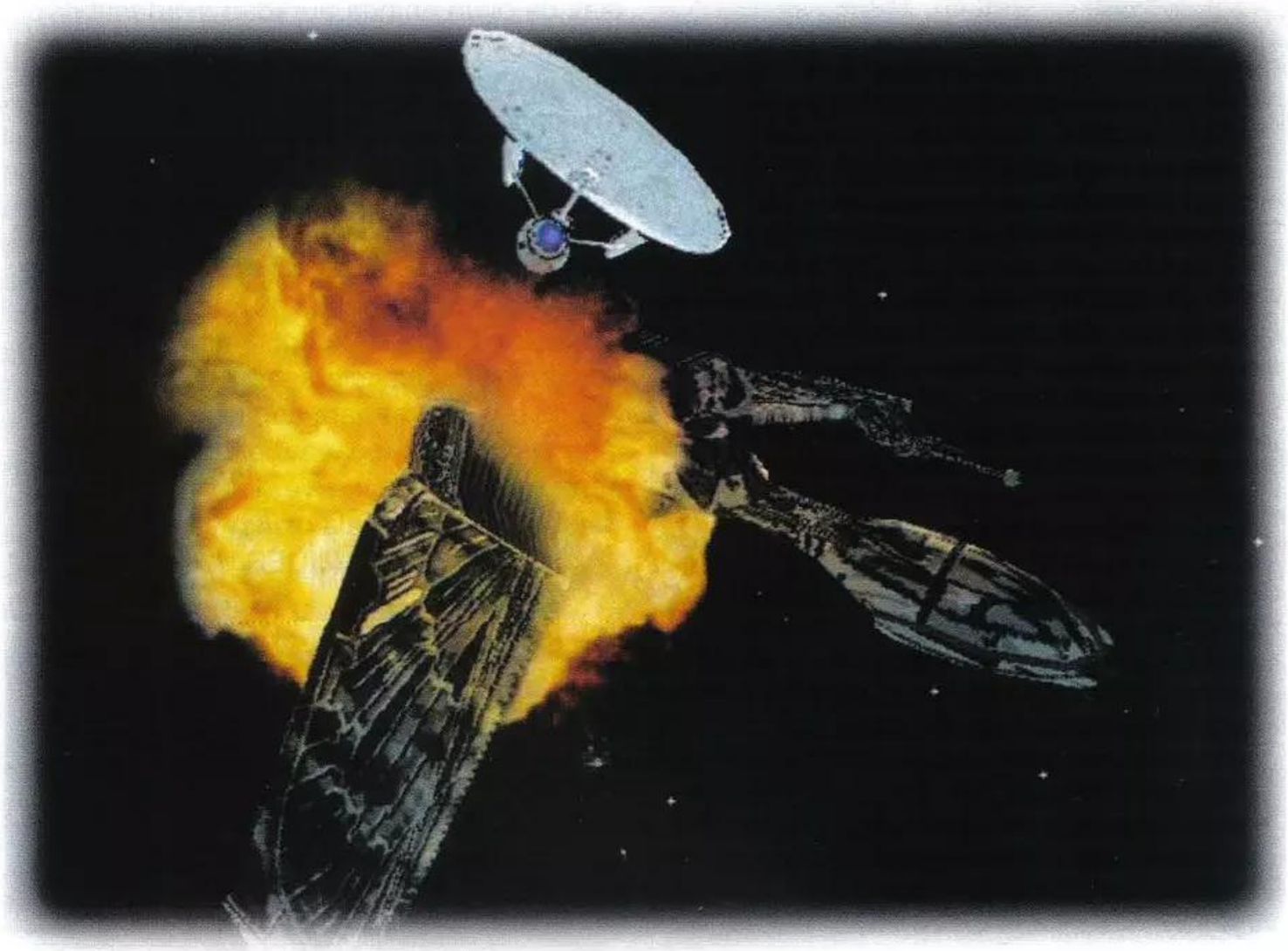
Komuta ve Kontrol:

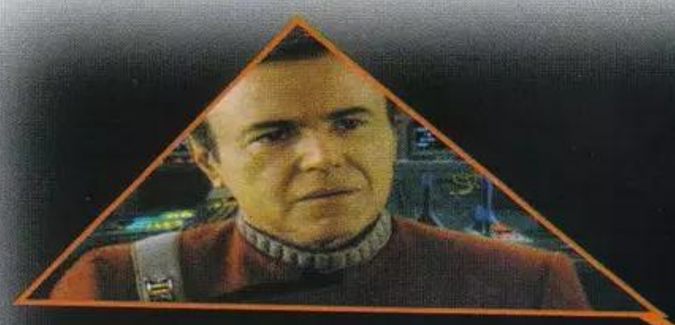
Yeşil durum	**A sonra G**
Sarı alarm	**A sonra Y**
Kırmızı alarm	**A sonra R**
Işık hızına sıçrama	**Shift+W**
Görüntü büyültme	**Page Up**
Görüntü küçültme	**Page Down**
Radar/Hasar gösterge	**Tab**
İletişim kurma	**H**
Köprü istasyon	**B**
Hasar kontrol	**D**
Enerji durumu	**E**
Gemi saklama (varsa)	**C**
Taşımayı başlatma	**I**
Tam ekran/Köprü	**F3**
Klavye Örtüsü	**F1**
Konuşma (network)	**F5-F8**
Görev maddeleri	**O**
Options menüsü	**Esc**

Zaten üç-beş kelime ingilizceden çakanlar, oyun sırasında gaipten duyduğunuz sözlü ve yazılı anlatımlarla neyi hangi tuşa basarak yapması gerektiğini anlayacaklardır. Naçizane kulunuzun

size tavsiyesi, söylenenlere genelde uyun ve görevleri uygularken çok aceleci davranmayın. Yine de, genel olarak sizden istenen, koşullara göre kendi kararlarınızı verebilecek duruma gelmeniz. Kaptan olmanın bir kuralı da bu değil midir?

İlk görevi üstlenirken, seçeceğiniz gemi türünün pek önemi yok ama ne kadar büyüğünü seçerseniz, o kadar federasyonun gözüne girersiniz, bunu unutmayın. İlk bölümde, oldukça basit bir görev sizi bekliyor. Uzayda tehlike oluşturan mayınları patlatarak yok etmek. Üssünüzden gerekli direktifleri aldıktan sonra **(shift+w)** tuşları ile hiperuzaya atlayıp yoketmeniz gereken mayınların bulunduğu galaksiye ulaşın. Her görevde ateş edebilmeniz için, mutlaka kırmızı alarma geçmeniz gerekiyor **(a ve r)**. Kilitlenmiş olduğunuz hedef çok uzaktaysa, lacivert bir kutu içinde belirecektir. Hedefe yaklaştıkça kutunun rengi yeşile ve kırmızıya dönecek. Kırmızı rengi görmeden hedef menzile girmiş sayılmamakta. Dolayısıyla, ateş etmek için hedef işaretinin kırmızıya dönmesini beklemeniz gerekiyor. Klavye örtüsünde de göreceğiniz gibi **(Ctrl)** ve **(Alt)** tuşları ile ateş edebiliyorsunuz. Nümerik klavyedeki **9** ve **7** tuşlarıyla da gemiye hız verip hız kesebiliyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken bir diğer nokta, mayınlara çok yaklaşmamanız gerektiği. Nişangahın kırmızıya döndüğü uzaklıktan atrş edin ve çok hızlı ilerlemeyin. Mayınlara çok yaklaştığınızda onlar da size ateş etmeye başlıyorlar, unutmayın. Mayınların tümünü imha ettikten sonra, mayınları kontrol eden uyduyu da imha etmeniz gerekiyor. Yalnız dikkat edin bu hedef canlı... Eğer görevinizi başaramazsanız, telsizden üsse dönmeniz için çağrı yapılıyor. İşte o zaman bilin ki ayvayı yediniz, görevi tekrarlamak zorunda kalacaksınız. Geçmiş yıllarda oynadığımız simülasyon oyunlarını hatırlıyorum da, yaklaşık 1.5 MB yer tutan tek disketlik oyunlardı genelde. Doldurttuğumuz oyunları kapıp bir heyecan çöreklenirdik bilgisayarların başına. O zamanlar PC'ler de bu kadar hızlı ve popüler değildi oyun konusunda. Amiga ile PC'leri karşılaştıramazdınız





Kaptan Kirk kırkını aşmış ve artık yorulmuş bir adamdır. Emekliye ayrımaya karar verir ama yerine geçecek iyi birini bulmak zorundadır. Bu yüzden genç kaptanların yetiştiği Star Fleet Academy'e gelir.

Akademinin bır numaralı öğrencisi ve aynı zamanda uzay ayıları takımının kaptanı olan genç ve çömez Hayrettin bu ış ıçın ıyı bır adaydır. Kaptan Kirk çocuğu beğenir

Ama zalim müdür Kel Mahmut Hoca Hayrettın'e takmıştır. Ve adilik yapıp Hayrettin'i 2 dersten sınıfta bırakır.

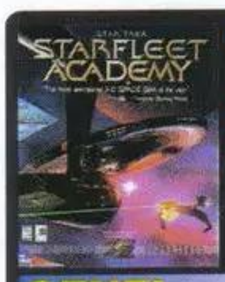
Kaptan Kırk ıse mecburen akademının tek bayan öğrencisi olan Engın Abla da karar kılar. Kader Utansın.

bile o zamanlar. Hatırlıyorum da, Kamer'de az simülasyon oynamadık makinaları birbirine bağlayıp... Vektör grafikler bir nimetti bizim için, hafiften yeryüzü şekilleri ya da kutu şeklindeki bir kaç bina, köprü objesi ise muhteşem bir gösteriydi. Hiç unutmuyorum, kaplamalı vektörler çıktığında gözlerime inanamamıştım. Zaten o sıralar, PC'ler yeni yeni milli olmaya başlamıştı. Böylece otuziki renklik oyunlardan ikiyüzellialtı renge terfi etmiştik. Bu geçiş döneminde bol renkli adventure oyunlar daha bir cazip hale gelmişti Amiga'dan. Örneğin, LucasArts oyunları hem grafik hem de hız olarak Amiga 1200'ümden daha yüksek bir performans gösteriyordu. Ben de oyun konusunda Amiga'dan PC'ye hemen yatay geçiş yaptım. Daha sonra yavaş yavaş simülasyonları da keşfettim. Tabii ben onları keşfederken onlar da hızla büyüdüler ve işte bugüne, beş-altı CD tutan boyutlara çıktılar. Günümüzde artık oyun yapılırken yalnızca grafikerler ya da programcılar

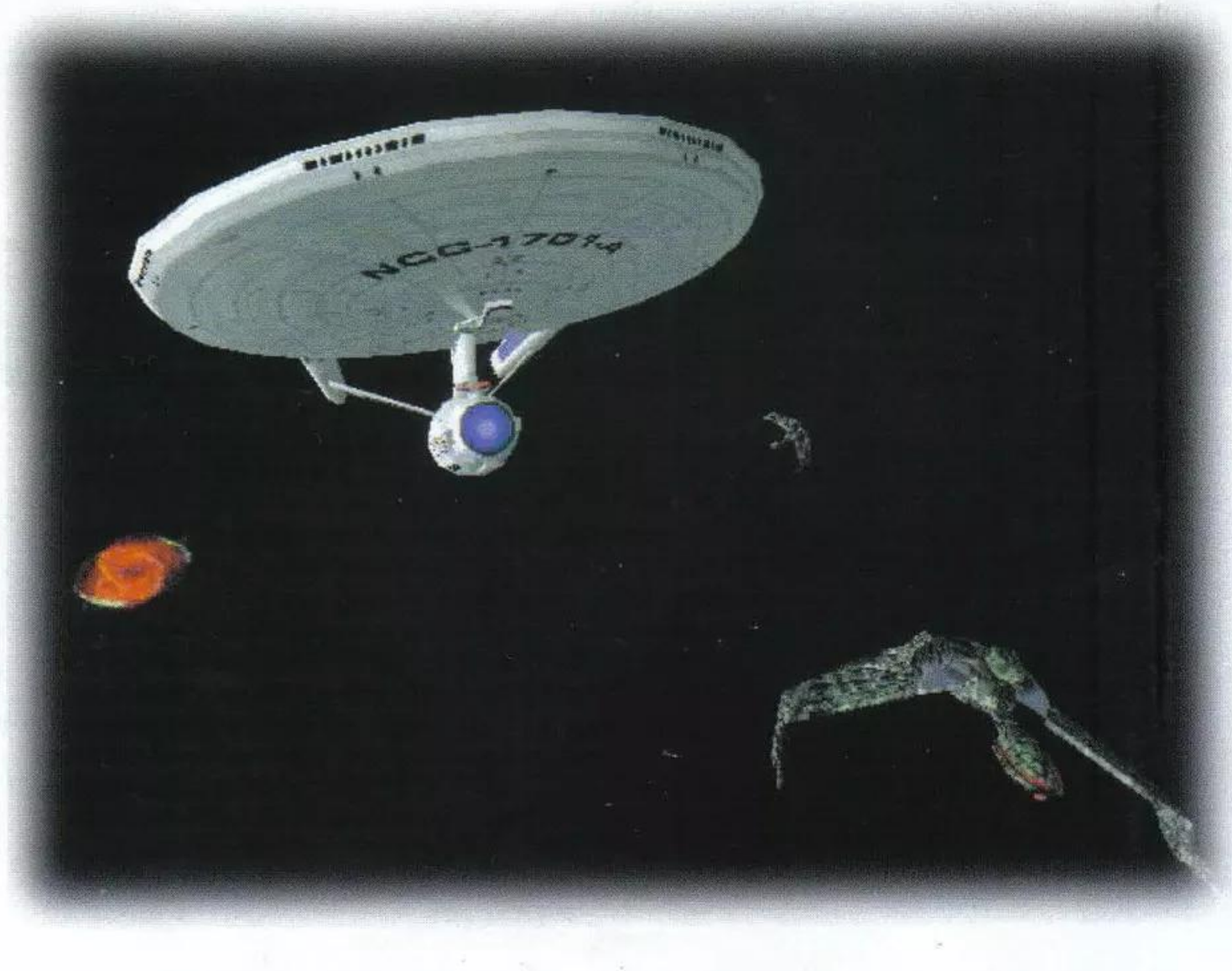
çalışmıyor. Oyuncusuyla, dekor elemanlarıyla, yönetmeniyle, sesçisiyle tam bir film prodüksiyon ekibi de hizmet veriyor oyunların hazırlanmasında, aynı bu CD'de, Star Fleet Academy'de olduğu gibi. Çok yakında, eğer DVD'ler karşısında CD-ROM'lar ölmezse, beş diski aynı anda yutabilen CD-ROM'lar da çıkacaktır piyasaya... Ama dediğim gibi, DVD'ler gümbür gümbür geliyorlar ve CD'nin tahtını zorlamaya başladılar bile...
Biliyorum uzattığımın farkındayım, ama bilmeyenler için DVD'nin ne olduğundan da kısaca bahsedeyim. (Yok, yazıyı uzatmak gibi bir düşüncede değilim, amacım biraz bilgi vermek... Yoksa, yazacak bi şeyler bulamadığımdan mı şüphelendiniz? Ömürsünüz billa, ehi ehi...)
DVD; Digital Versatile Disc yani çok amaçlı disk anlamına gelen terimin kısaltması. Şu anda piyasada bulunan DVD-ROM'lar 4GB'ın üzerinde bilgi depolayabiliyorlar. Bir CD'nin altı yedi katı... Muhteşem değil mi? Şimdi sıkı durun, yakın bir gelecekte, çift katmanlı ve çift taraflı DVD'ler çıktığında şimdikinin dört katı saklama kapasitesine sahip olacaklar. Bunların sonsuz kayıt edilebilir formatları da çıkacak tabii ama hemen değil...
Bunları niye mi anlattım,... şey... oyunun aralarında güzel demolar var da, onun için dedim, yani beş CD fazla mı diyenlere,... şey... tamam tamam oyuna dönüyorum.
İkinci bölüme geçtiğimizde ve daha sonraki bölümlerde görevler giderek daha da zorlaşıyor. Bu bölümde de yoketmeniz gereken mayınlar ve mayınları kontrol eden gemilerden var. Mayınları ve ilk gemiyi patlattıktan sonra ikinciye pek ilişmeyin. **(f)** tuşuna basarak fazerleri etkisiz kılın ve göstergede maviye dönüşen bu fazerleri kullanarak mayın kontrol gemisini etkisiz hale getirin.

Oyun sırasında ekranda görünen iki mürettebatın dışında geminin görünmeyen mürettebatı da mevcut. Mouse ile ekranın sağına ya da soluna basarak köprüdeki diğer mürettebata ulaşabiliyorsunuz. Bunların arasında, geminin hasar durumu, kütüphane veya haberleşme gibi birimler bulunuyor. Savaşlarınız sırasında gemi hasar gördüğünde, hasar durumunun büyüklüğüne göre Atılgan kendi kendini onarabilecek kapasiteye sahip. Ancak bu, zamanla oluyor ve geminin hangi biriminin ne öncelikle tamir edileceğini belirlemek yine sizin elinizde (ve hasar kontrol subayınızın). Yine bu ekrandan gemiyi yedek güce geçirerek daha az enerji harcamasını sağlayabilirsiniz. Kütüphane bölümünde ise aklınıza takılan her şey hakkında bilgi alabilirsiniz, tabii az biraz ingilizceniz varsa... Tıpkı oyun ekranında gösterildiği gibi, oyunun iki kişi tarafından oynanması daha zevkli ve kolay olabilir. Bir kişi geminin hareketini nümerik klavyeden kontrol edebilir, bir diğeri ise hedefleri seçmede ve ateş etmede görev alabilir. Ben denemedim ama, böyle bir görev paylaşımı ihtiyacını taa yüreğimin derinliklerinde hissettim.
"...yön kavramının bulunmadığı bomboş ve kapkaranlık bir sonsuzlukta hızla ilerliyoruz. Yıldız tarihi 2468.8... Kaptanımız bugün rotamızda ufak bir değişiklik yaparak, geminin hedefini Centauri Celeni takım yıldızına çevirdi. Sisteme ait Celeni IV yıldızının beşinci gezegeni Mephis'in uydusu Palanis'ten gelen acil yardım çağrısı sarı alarmı harekete geçirdi. S.O.S. sinyalleri uyduya acil iniş yapmış bir Romulan gemisinden geliyordu, ancak bunun bir tuzak olduğunu anladığımızda çok geç kalmıştık. Bir anda etrafımızı saran Klingon gemilerinden kurtulabilmemiz için büyük bir mucizeye ihtiyacımız olacaktı..."
Oyunda, bir sonraki bölümlere doğru ilerlediğimizde, inanın böyle bir hikayeyle ilgisi bile olmayan bir konuyla karşılaşacaksınız (Klingon gemileriyle ilgili kısım doğru valla). Görevin tanımları genelde çok sıkıcı ve soğuk yapıldığından biraz hayal gücümü çalıştırayım dedim... Klingon gemileriyle (ya da herhangi başka bir gemiyle) savaşırken (v) tuşuna arkasından da 1'den 8'e kadar başka bir tuşa bastığınızda, hedefin belirli kısımlarına nişan almış oluyorsunuz. Klingon gemisi için 8'e bastığınızda hedeflediğiniz birim Cloaking ünitesi. Yani, Klingon gemilerinin şeffaflaşıp kaybolmalarına yarayan ünite. Öncelikle bunu vurmayı başarırsanız, gemileri kovalamanız kolaylaşacaktır.
Bu yazıyı yazmaya başladığımda hemen hemen buralardaydım ve hâlâ oynamaya devam ediyordum. Oyunda bir düzineyi aşkın bölüm olduğunu tahmin ediyorum ve tümünü bitirmeye kalksam dergiye yazana kadar modasının geçeceğini hesaplamak için üstün bir zekaya sahip olmak gerekmediğini düşünüyorum (Öyle değil mi, sayın MEG?). Sonraki bölümlerin de oynanış bakımından çok farklı olmadığını sanıyorum. Ancak şunu söyleyebilirim ki, Amiga'da vaktiyle tuş eskittiğimiz F-18 Interceptor kadar olmasa da oldukça zevk alarak oynadığım (ve izlediğim) ender simülasyonlardan biri Star Fleet Academy. Oyun başı, oyun ortası (ve muhtemelen oyun sonu) demoları da harika. Açıklamam için siz de bundan daha güzel bir oyun seçemezdiniz sayın MEG... Siz de bundan daha güzel bir sayfa dizaynı yapamazdınız, pek sayın muhteşem Mert... Yok canım, nereden çıkardınız yağ çektiğimi?... Hayır yazım kısa falan değil, sadece puntosu biraz küçük olmuş... Bakın okuyucular beğendi işte, değil mi pek muhterem okuyucular?... Hayır hayır durun, çevirmeyin sayfayı... Geri gelin...

⊠Ahmet "Jedi" Ergen



FİRMA: INTERPLAY
TÜR: UZAY SİMULASYONU
SİSTEN: PENTIUM 100, 16 MB RAM, 5 CD 55 MB HARDISK
GENEL: %76



Geldi işte... Uzun süredir çıktı çıkacak haberleri ile bizi sabırsızlıkla bekleten oyun nihayet Türkiye'de... **Lands Of Lore:Guardians Of Destiny.** Red Alert cd'sindeki demosonu görünce ağzımız açık kalmıştı, şimdi görülüyor ki oyun o demoyu aratmayacak kadar kaliteli. Birinci oyunun devamı olmakla birlikte, Lands Of Lore:The Throne Of Chaos'u birçok yönden geride bırakan bir oyun. Bikerem grafikler harika. Aynı bitmap grafik stiline sahip olan Ravenloft 1&2 , Menzoberranzan, Betrayal In Antara gibin oyunların grafiklerini solda sıfır bırakacak kadar kaliteli. Müthiş inandırıcı. Müzikler ünlü new age composer'ı David Arkenstone'a ait. Oyun 4CD'de geliyor. Kurulumuna bakacak olursak, artık günümüz oyunlarının bir hd kapasitesi kadar yer istediklerine şahit oluyoruz. Oyun hd'de yaklaşık 210 Mb. yer kaplıyor. Midileri çıkartarak bunu 130'a düşürmek mümkün. DirectX destekliyor ve kurulum sırasında DirectX'in yeni sürümünü yüklemek isteyip istemediğiniz soruluyor. Oyunu yükledik, Cd'ler yanımızda, derin bir nefes alıyoruz ve tıklıyoruz LOL imlecine, işte oyundayız güzel bir demo izliyoruz, **Scotia'nın** oğlu **Luther**, **Gladstone'un** askerleri tarafından yakalanmıştır ama **shapechange** laneti sayesinde kaçar ve kendisine yardım edebilecek tek kişi olan ünlü bilge **Draracle'ı** bulmaya karar verir. ve **Luther** arkadaşımız başlıyor macerasını anlatmaya...

The Caves of the Draracle

İşte Draracle'ın mağarası. Onu bulmalıyım bana bir tek o yardım edebilir. Bunlar de ne güzel kristaller böyle? Belki işime yarar alıyım bari. Mağaraya girdim... Beni takip ediyor olmalılar. İşte karşımda bir **Gladstone** askeri var. Beni görmedi neyseki. Peşinden gidip öldüreyim onu da biraz eşya zulalayalım. Bir kalkan ve kısa kılıcım oldu. Devam ediyorum. Ana giriş okçularla kapanmış. Kurtulmam imkansız. Kuzeye devam ediyorum. Duvardaki okları inceliyorum. Kahretsin, tekrar lanetim etkisini gösteriyor ve dönüşüm geçiriyorum ve devam edip sütunlu eski madene giriyorum. Dört yol var karşımda birindeki sandıkları yerleştirerek tepedeki gizli odaya girip eşyaları topluyorum. Sonra diğer odaya gidiyorum. Ölmek üzere olan bir yaratık var... Bana annem öldüğüne için artık **Karanlık Ordu'nun** efendisi ve komutanı olduğumu söylüyor. Ama bana birşey verecekken ölüyor. Diğer odada duvardaki zinciri kesip girdiğimizde bir **Ancient Magic Stone** buluyoruz. Kuzeye devam edip bir köprüye geliyorum. O da ne! Gardiyanlar beni kapana kıstırdı! Yan odaya geçip soldan ikinci kolu indiriyor ve kapıyı açıyorum. Yola devam edip bilge **Draracle'ın** yuvasına geliyorum. **Draracle** beni lanetten kurtulmam için **Huyena** ormanına göndermeyi teklif ediyor.

The Halls of the Draracle

Odaya girdim. Masanın üstündekileri toparladım ve duvardaki tablonun arkasındaki duvara dokunup gizli müzeye girdim. Müzede dolaşıp girişte sağdaki iskelet anahtarı, müzeden de **Long Sword Prism** ve **Axe of Long Arm'ı** aldım. Girişteki orbun arkasındaki duvarda bir gizli oda keşfetmiştim. Oradan büyü scroll'larını aldım. Ve ezberledim. Kuzeydeki kafesin içine spark büyüsü atınca bir Dragon taşı elde ediyorum sonra parmaklıklı bölmeye girip zaman makinesini kırıyorum. Duvarda açılan delikten içeri atlayıp yola devam ediyorum. Nereye çıkacağımı merak etmekten de kendimi alamıyorum. Yolun sonunda ejderhanın tekine ulaşmıştım. Bu muhteşem yaratıkları yakından ilk kez görüşümdü. Hayranlığımdan uyanıp onu dürttüm. Bu harika yaratıktan beni güneydeki kıtaya yani **Huline'ların** diyarına götürmesini rica ettim. Nede olsa ona özgürlüğünü hediye etmiştim. Yola çıktık...

Huline Jungle

Burası tehlikeli bir ormandı. Bana saldırmayan hiçbirşeye saldırmamayı kafama koymuştum. Yolda açık renkli yapraklar dikkatimi çekmişti. Bunlar annemin ben çocukken bana bahsettiği **aloe** yaprakları olmalıydı. İyileştirme özelliklerinin işime yarayabileceğini düşünüp topladım. Yola devam edince şu ünlü **Huline'lardan** birine rastladım. Beni köylerine almayı reddetti. Yapmam gereken **Shella'yı** bulmakmış. Peki bay kedi-adam. Döneceğimi bil ama.
Batıda iki **Huline** vardı. İkisi de korkmuş ve şaşkın annelerdi. Bana pek yardımcı olmadılar. Ben de yoluma devam ettim. Biraz gezerek **Kit'yara'nın** dükkanına geldim (ben bu adı bir yerden hatırlar gibiyim ama...) ve dükkanından **Bracers of Gargoyle** ve yay aldım. **Firestorm** adlı kılıcı ise ona bir **Power Orb** getirdiğim takdirde alabileceğimi söyledi.
Dikenli ağaçları bulup içeri daldım. Biraz kesip biçmem gerekti ama sonunda **Shella'nın** tutulduğu mağaraya geldim...

Hive Caves

Bu mağara hiç de stabil görünmüyor gözüme... Şu yeşil gayserlerden de sakınmam gerektiğini hissediyorum. **Huline'lerin** bahsettiği **Executioner'i** mağaranın ilerilerinde bulup öldürdüm. Yuvasında benim için bir hediye vardı. Bir **plate armor...** Artık kendimi daha güvende hissediyordum. Yarığa geldiğimde karşıya yayımla ateş edip zaten dengesiz olan ortamın biraz daha şenlenmesine sebep oldum. Karşıda bir yerlerde örümcek-yaratığı öldürüp (oyunun başındaki kızı yakalayan yaratık) **Shella'yı** buluyorum (oyunun başındaki kızın annesi) yerdeki iskelete bakıyorum (oyunun başındaki kız), zavallı kız! Annesi köye geri dönüyor. Ben de diğer yoldan devam edip sütunlu bir yere geliyorum. Duvarda dev bir kılıç tutan iki heykel var. Kılıcı aldım... O da ne?! Mağara sarsılmaya başladı. Geriye dönüp koşmaya başlıyorum. Yetişmeliyim (!!!) oh yetiştim. Arkada mağaranın çöktüğünü görüyorum, o ne heykeliyse artık güneş yüzü göremeyecek. Sanırım artık köye dönmeliyim.

Huline Village

Köye beni demin almamıştın ama şimdi buyur ediyorsun işte... Heheee. Girdim bakalım. Köyün sınırını takip ederek bir arka sokağa geliyorum. Adamın teki bana şifre söylüyor. **Aikman** mı? O da ne... Hey geri gel! gitti bile. Tavernada önceki oyundan tanıdığım **Bacatta** ile konuşup onunla buluşmaya söz verdim. Gidip büyücüyü görelim. Bizden büyümüzü çekiyor ama karşılığında bir sürü eşya veriyor. İçlerinde konuşan bir taş var, taş bize tarihi bir kentin sulara gömülüşünü gösteriyor.
Krala da uğruyorum ama benimle pek ilgilenmiyor (İstersek kralı ve Kelsrick'i öldürebiliriz). Kentten çıktım.

Huline Jungle

Kit'yara'nın evinin kuzeyindeki şelalenin batısındaki mağarada bir konuşan taş daha buluyorum. Bu da bana büyük bir savaşın sonrasını gösteriyor. Doğuya devam ediyorum ve çamur gölünün üstünden geçiyorum. Tapınağa gidiyorum. Bahçıvanla, **Dawn** ve **Brother Julian** ile konuşuyorum benden rune'ların kopyalarını istiyor. Ben de mağaraya geri dönüyorum.

Hive Caves

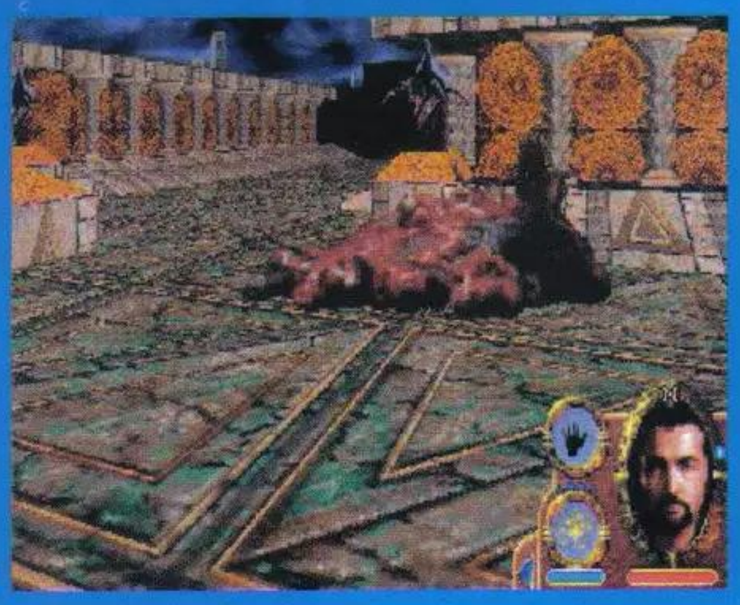
Yaratığı öldürdüğüm yerin batısına gidiyorum. Yolda arı kovanlarından mum da alıyorum, yara geldiğimde **Brother Julian'ın** bana verdiği flütü kullanarak asansörü çağırıyorum. 2.katta iyileştirme fıskiyesi, 3.katta örümcek yaratık ve yuvasında da yıldırım kristalleri ve bir net var. 4.katta amber var. 5.katta aşağıda **regeneration** yüzüğü buldum. 6.katta rune'ları sol, sol, sağ, üst sırasıyla basıyor ve yolu yükseltiyorum. Kayaları yerleştirince yeni bir yay ve zırha sahip oluyorum. Arkadaki delikte ise bir yüzük var. 7.katta odanın ortasındaki scroll'u alır almaz odada iki taşla başbaşa kalıyorum ve etrafta koşmaya başlıyorum. Oda durunca da kaçıyorum bu acaip yerden. 8.kata gelince duvardaki yarığa flütü yerleştirip kapanan yoldan geçiyorum. Tuzaklardan geçip yolun sonundaki kayayı da atlatıyorum. Kaya yerde bir delik açıyor. Duvardaki meşaleyi yakıp aşağıdaki odaya iniyorum. Taşı alıyorum ve duvardaki rune'ın iki kopyasını çıkarıyorum. Çıkışta rune kopyalarından birini **Dawn'a** diğerini de manastırdaki **Brother Julian'a** veriyorum, bana **power orb** veriyor. **Dawn'la** tekrar konuşuyorum. Bana **charm** veriyor. **Kit'yara'dan** kılıcı alıyorum. **Bane** nehrine gidiyorum. Yolda beni **Kit'yara** durduruyor ve oğlu için bir hediye veriyor. **Bane** nehrini geçmeden söz verdiğim gibi **Bacatta** ile buluşuyorum. Ama köprü çöküyor ve ben nehrin bu tarafında kalıyorum. Bende **Wild Ones'ın** ormanına giderim.

Wild Ones' Forest

Kılıcı **Daniel'e** verdim ama zalak **Daniel** kaçarken düşürdü onu, ben alayım bari. Güney doğudaki tapınak şimdilik kapalı. Kuzeydeki köye gidiyorum. Ama zalak bi **wild one** bana defol diyo. Kılıcı gözüne sallıyorum. Görünce geçmeme izin veriyor. **Daniel'e** gidiyorum. Al artık şu kılıcını diyorum. Sonra çıkıp **herbalist'e** gidiyorum. **Herbalist'ten** bir kaç şey alıyorum. Ve köyün ortasındaki **wild one'a** gidiyorum. Kabileye girmek istiyorum. Ne **Dracoid** mezarlığına gidip **Silverleaf** mı alıyım? Peki. Ama önce güneye gidip çukurda atlaya zıplaya aşağıya iniyorum. Aşağıda **Dracoid** yıkıntılarına giriş var.

Dracoid Runes

Bu acaip mağaralar çok tehlikeli gözükmüştü gözüme. Yolda gördüğüm kristalleri **Spark** büyümle yakınca hem yolum aydınlanmış oldu hem de bazı yerlerde gizli bölgelere ulaşmamı sağladı.
Direk batıya gidip nehre geldim. Yan taraftaki kristali yakıp köprü indirdim. Ve büyücünün kulesine devam ettim. Ancak büyücü merdivenlerine **Forcefield** büyüsü koymuştu. Burada vakit kaybetmenin mantıksız olacağına karar verip aşağıya indim. **Globe'ı** bulup yaktım ve aşağıdaki eşyaları topladım. Yine yukarı çıkıp güçalanı'nın olduğu yerde yan odaya girdim. Buradaki **globe'u** da yakınca alanı indirdiğine şahit oldum. Ancak bir de yılan-yaratık vardı. Onu öldürmek çok zor oldu. Diğer katta bir pedestal buldum. Üzerinde pençe izi vardı. Bunun önemli olduğunu hissedebiliyordum. Üst katta yarıkta bir yaratık vardı, onu öldürüp arkasındaki bilezikleri aldım. Bunlar ölülerle konuşmama olanak sağlıyordu. Büyücünün kulesinin oralarda köşede bir yerde bir kristal buldum. Yakınca bana bir oda açtı. Duvardaki aynadan atlayınca ışınlama odası denilen bir yere geldim. Üç ayna vardı. Biri ormana,diğeri geldiğim yere, diğeri de



LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY

Dracoid mezarlığına geçit sağlıyordu. Onun içine atladım. Tanrılar koruyun beniiiii.

Dracoid Cemetary

İşte acaip **Dracoid** mezarlığı. Buradaki büyülü kapıları yanlarındaki kafaları tıklayıp ağızlarından çıkan okun rengindeki taşı takarak açabiliyordum (ieeeh!). Kuzeye devam ettim ve soldaki son binaya girdim. İçerideki cam topu ve kefenin içinden bezel yüzüğü aldım. Mezarlıktan çıkıp ışınlama aletinden Büyücünün kulesine geri döndüm. Demin gördüğüm pençeye cam topu koydum. Beyaza dönüşmüştü. Mezara dönüp batıya sonrada kuzeye gittim. Kuzeyden ikinci kapı elimdeki topla açılabiliyordu. İçerideki kolu indirdim. Açılan odadan cam topu alıp girişe döndüm. Oradaki varili devirip içine bindim. İndiğim yerde yag farkettim. Dragon kanı kullanıp geri geri kaçtım. Bina patlamış ve kentin altındaki mezarlara bir geçit açılmıştı. Oradan atladım. Kuzeydeki **Charger'dan** elimdeki bütün mavi topları şarj edip parmaklıklardan atlayıp, merdivenlerden binaya çıktım. İki binayı da mavi toplarla açıp birinden **Valkyrie** isimli yayı alıp diğerine giriyorum. İçeride ölü bir **Dracoid Rahibinin** hayaleti var (zaten canlı bir **Dracoid** rahibinin hayaleti olmas eheuheuhe\) . Hayalet, aradığım **Silverleaf** yaprağı karşılığında aşağıdaki kentteki vücudunu bulup, yakıp, külleri verdiği kavanoza koyup ona getirmemi istedi. Sonra sarı charger'ı bulup cam toplarımı şarj ettim. Mezarlıktaki sarı binaları açıp topları aldım. Şimdi elimde 2 şarjsız, bir de sarı şarjlı top vardı. Burada bırakıp yıkıntılara döndüm.

Dracoid Runes

Nehri bulup güneyindeki binalardan ikincisine tırmanıp ince yolu buldum. Orayı takip edince sağda bir oda ve içeride de bir ceset ve bir sunaktaşı buldum. Cesedi taşın üstüne koyup topları yakınca ceset yandı. Külleri aldım ve mezarlığa döndüm. Giderken büyücünün kulesinde topumu beyaz şarj ettim ve oradaki eşyaları topladım. Bir daha buraya dönemeyeceğimi hissediyordum. Mezarlıkta bıraktığım topları aldım. Külleri verdim ve daha da güçlendim. Güneydoğudaki kapıda **Ankh'ı** yani koptik haç'ı kullanınca içeride üç pedestal gördüm. Onları açıp herbirine değişik renkteki topları koydum. Kapı açılmıştı. Tekrar **Ankh'ı** kullanıp bir başka hayaletle konuştum. Ben de ona yardım etmek için cesedini alıp yıkıntılara döndüm.

Yıkıntılarda kuzeybatıdaki bir odada hayaletin bahsettiği kertenkeleyi buluyorum. Bana kızıyor ama neyseki zarar vermiyor. **Belial Heykelinin** olduğu yere geldim ve cesedi soldaki dalgametreye koydum. Ceset animate oldu, ben de onu deminki yaratığa kadar izledim. Heykel yaratığı öldürdü ama tavan çatladı ve içeriye su dolmaya başladı. Ben geriye ve sağa, tapınağa doğru koştum. Şelalenin oradaki masaya zıpladım. Neyseki tahta masa yüzüyordu. Tavana gelince oradaki yarıktan girdim. Koridorda koşup, duvarın üzerindeki açıklıktan girdim. Tabie kapıya gelene kadar devam ettim. Kapıyı kırıp kayık olarak kullandım. Yüzeye çıkmıştım işte!

Savage Jungle

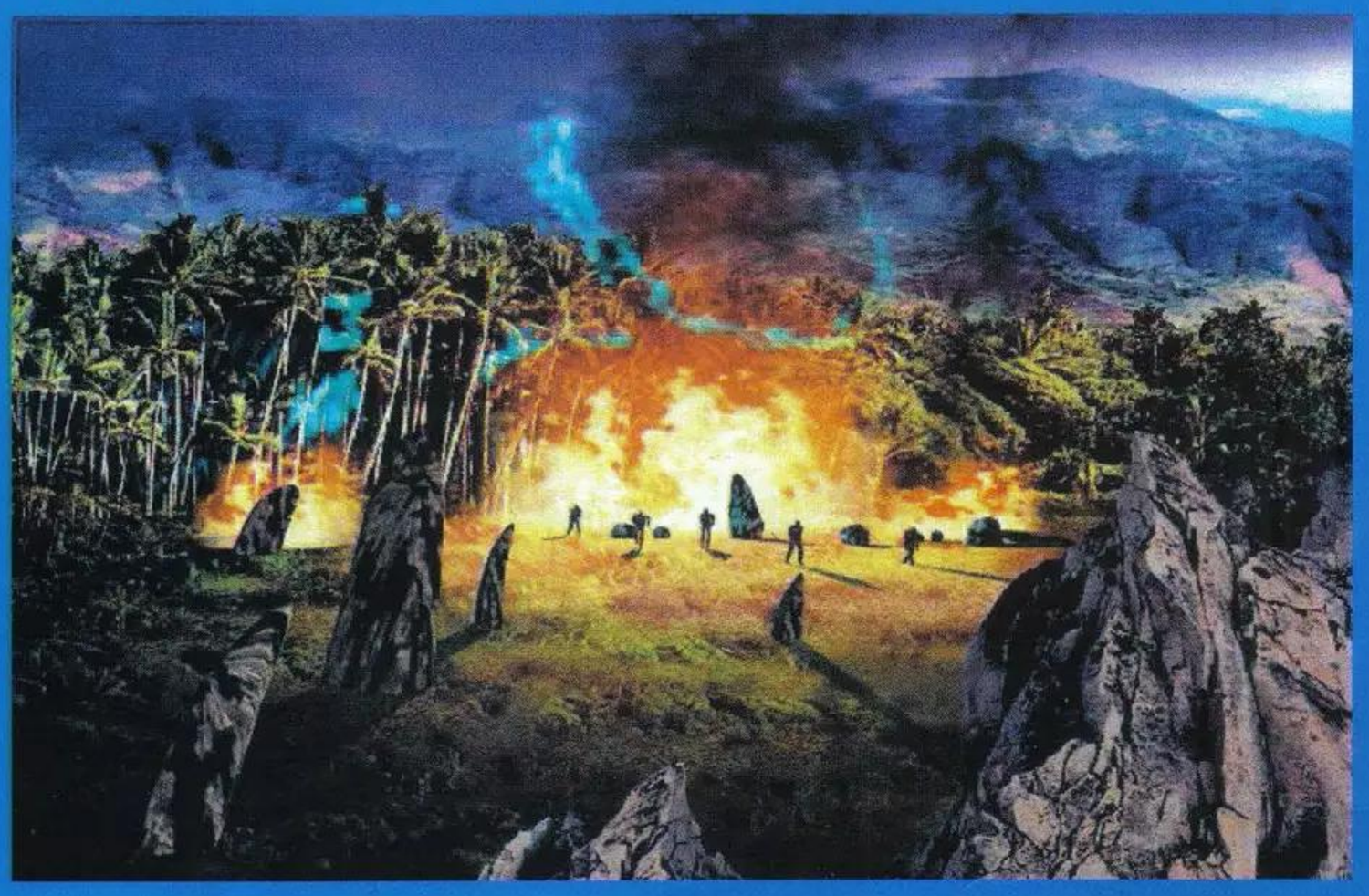
Yüzeye döndüğümde **Dawn** ile karşılaştım tekrar. **Huline** tapınağı, tehlikeli heykelleri canlandırmamak ve ölülerle konuşmak hakkında konuşuyor. **Bracers of Dead'i** ona verdim. O da bana human büyüsünü öğreten bir kolye ve konuşan taş verdi. Mezarlığa döndü. Yolda **Bacatta'yı** kurtardım. Tarihi **dracoid'in** olduğu yere döndüm. Bana teşekkür etti. Mezarlıktaki tüm mandrake kökleri **Silverleaf'a** dönüştü. Ondan birini ve **Mist of Doom** büyüsünü aldım. **Wild ones'a** geri döndüm ve **Silverleaf'ı** adama verdim. Ne? Kabileye katılmam için kabileden biriyle teke tek döğüşmeliymişim. Onu yendim ve adamın verdiği **Lharkon** iksirini ve **Lizard** büyüsü yapan tılsımı aldım. İksiri **Silverleaf** ile karıştırıp ortaya çıkan **Lharkon** buharını aldım. Doğuya, nehre gittim. Uzun ağacı buldum. Tanrılara sığınıp dala atladım ve karşıya geçtim. **Lharkon'a** gidip buharı kullandım. Öldü ve bana da **Claw dağlarına** gitmek kaldı.

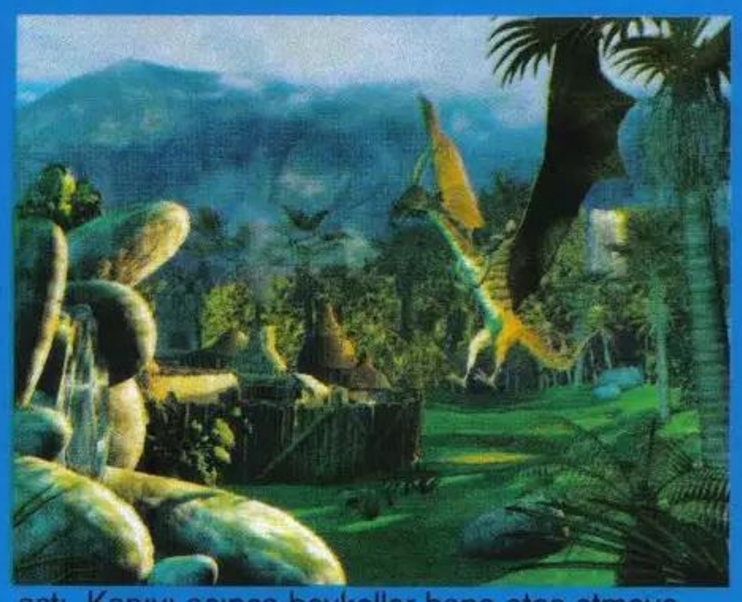
Claw Mountains

Tekrar **Dawn...** Güzel olmasa hiç çekilmez yani. Bu kez ne var? Kız sen **Lharkon'u** nasıl geçtin? Sonra mı anlatırsın. Peki ben kuzeye devam ediyorum. Köprünün yanından ileriye gidiyorum. Gorile benzeyen şeylerin arasına geliyorum. Arka tarafta zift çukuru falan var. Neyse...Köprüye dönüyorum. Buz tüneline girerek göle geliyorum. Sağda uyuyan kediciği öldürüp kertenkeleye dönüşüyorum. Dikitlerden birinin arkasındaki delikten giriyorum. Tarihi taşı alıp topu yakıyorum. Gölün ortasında bir bina yükseldi!!! Buzdan buza zıplayarak binaya yaklaştım. Tepede **Great Axe Blizzard** var. Alalım bari. Pasajlardan geçip açıklığa geliyorum ama kahretsin! Üzerinde durduğum karlar çökmeye başlıyor. Sağdaki duvara yakın durarak koşmaktan başka çarem yok. Buradan kanyonun öteki tarafındaki duvarda çıkıntılar görebiliyordum. Nehre yüzümü dönüp tanrılara bir dua salladım ve atladım. Çıkıntılardan nehir seviyesine indim. Çökmüş yolu bulup orayı açtım. Kertenkeleye dönüşüp içeri girdim. Aslında bu işten hoşlanmaya başladım bile. Sağdan, gölün olduğu yere geldim. Duvarda donmuş zavallı insanlar görüyorum. Onlardan elinde yay tutanını **spark** yapıp çözüp, yayı yakalıyorum. Bu **Shard!** Tekrar dışarı çıkıyorum. Nehirde sürüklenen buz parçasına atlayıp yarı yolda gördüğüm mağaraya atlıyorum. İçeriden büyük bezel yüzük ve asit hazırlanışını alıyorum. Başka bir buz parçası yardımıyla kıyıya dönüyorum. Hmmm tepelerde yürümek için yerler var. Neyse ben yine aşağıya indiğim çıkıntılara gidip tırmanıyorum. Çığ düşen yeri tekrar geçerek arka taraftaki mağaralara geliyorum. Tanrılar! **Kenneth** ölmüş. Cesedinden kız arkadaşının resmini alıyorum. Duvarlardan birine resmi atınca duvar yıkılıyor ve **Kenneth'in** tılsımını alıyorum. Kenardan önceden gördüğüm yürüme yerlerine atlıyorum. Buradan da iç taraftaki yürüme yerlerine atlıyorum. Yuvarlak nehrin merkezine gelince **Bacatta** ile karşılaştım. NE! **Dawn** yakalanıp kaleye mi götürülmüş?! Peki... Köprüyü geçip kaleye geldim.

The Citadel

Topa dokundum ve kapı açıldı. Diğer odada iki tane daha var. İki kapı açılıyor. Sağda yumurta odası var. Hepsini kırdım. Diğerinde uzun bir koridor ve sonunda da asansör var kahretsin! Buradaki yaratıklar gerçekten çok kuvvetliler. Hepsini öldürünce tüm toplara dokunup eşyaları topladım. Kuzeyde iki oda var. Ortasında siyah bir platform olan yeşil göle geldim. Beni hapishaneye gönderdi. Burada bir sürü kadın vardı ama hiçbirini kurtarmanın yolunu bulamadım. Soldaki odaya gidip topa dokundum. Kuzeyde bir geçit





açtı. Kapıyı açınca heykeller bana ateş etmeye başladı. Kuzeye koşup **Dawn'ı** hapis tutan hücreye vardım. Şimdi çıkıp etrafa bakındım. Üstünden mor parlayan platformlar çıkan bir duvar buldum. Yukarıda acaip bir silaha rastladım. Ateş edince köprü oluşturuyordu. Koşup kapıdan geçtim. Merkeze geçişi bulup kapıya dokundum. Bu da ne? Uçan yaratıklardan birkaçı **Belial'in** minyonuna saldırıp ölüyorlardı. Bende bu yaratığı öldürdüm. O ölünce, arkadan **Dreamstone'ı** aldım. Sonra girişe teleport oldum. İçeri girip **Dawn'ı** kurtardım. Kalenin girişine dönüp kapıyı **Dreamstone** ile açıp çıktım. Taa **Bane** nehrine kadar dönüp, (izninizle kendime OHA diyorum burada kaytarmanın bu kadarı da olmaz!) soldan atlaya zıplaya **Huline** tapınağına döndüm. **Dreamstone'ı** kullanıp içeri girdim.

The Huline Temple

Tapınağa girdiğinizde yerde yatan bir ceset göreceksiniz. Diğer odaya girdim. Üzerinde iki çanak olan bir sunaktaşı var. Dikkat! Burada bir Bug var eğer soldaki çanağa tıklarsanız, bir **Aloe** belirecek ve oyun bozulabilecek (Hö?). Eğer bozulursa şimdiki kısımları yapamayacak ve sinir olacaksınız. **Aloe'yi** soldaki çanağa yerleştirdim ve zehir boyasını (**vemon sacs** ve **lamplight eggs'den** elde ediliyor.) sağdakine koydum. Arkamdaki platform yükseldi. Odadaki cesedi sürükleyip platform'a koydum. Ve cesede dokundum. Yıldırım düşecek ve ceset kaybolacak. Doğudan devam edip sunaktaşına geldim. Arkasında **Aloe** ve zehir boyası buldum. Yeşil kristali bulup aldım. **Not:** Ormanda bir bina var. Beş meşaleyi de **spark** büyüsüyle yakarsanız yukarıdan **Kieran'ın** başlığı ve **Dagger of Empty Hand** bulabilirsiniz.

Kristali aldıktan sonra tavanı tutan sütunlara saldırdım. **Yine Not:** Mağaralarda örümcekleri bulduğunuzda,bu yoldan çıkabilirler. Şimdi bunu engellediniz. Girişe döndüm ve ikinci sapaktan döndüm. Sonrada güneye. Ortasında fıskiye olan bir odaya gelmiştim. Duvardaki butona bastım ve bir **Aloe** büyüttüm. Tekrar kuzeye döndüm, Barakalar ve mutfak var burada. Bir örümcek duvardan fırladı. Ben de onu takip edip arkadaşlarıyla birlikte öldürdüm. İlk odada üç kefen var. Birinde bir flüt var. Flütü aldım. Haydaa bu flüt bizim eski flüt değil mi? Neyse koridordan ilerleyip soldaki pasajdan makineli odaya geldim. Odadaki cesete dokundum. Makinenin arkasından kutuyu alıp ikinci makinaya taktım. Sonra arkadan heykeli aldım. Heykelle birlikte girişe döndüm. Doğuya gittim ve soldaki yarığa girdim. Boş olan yere heykeli koydum. Yerden yükselen pedestaldan kristali aldım. Girişe döndüm ve iki büyük çanaklı odayı buldum. Kristalleri çanaklara koydum ve açılan duvardan ilerledim. Duvardaki butona bastım ve merdivenlerden yukarı çıktım. Bu odadan maceramın en gıcık yerlerinden birine geldim. İlk odadan labirentten sıyrılarak idolü aldım. İkinci odadan ikişer butona basıp ikinci idolü de aldım. Üçüncü odada koridorların sonundaki butonlara basıp son idolüde aldıktan sonra merkez arkın arkasındaki yoldan zeminin siyah olduğu bir yere geldim. **Dejavu...** Flütü koyup yolu açtım ve yola devam ettim. Bıçakları geçtim ve yuvarlanan taşa yakalanmadan iki butona basıp taşı düşürdüm. Açılan kapıdan geçtim. Bu odadaki yerlere idolleri koydum ve açılan kapıdan geçtim. Köprüden geçerken kuşlar saldırdılar kuşların cesetlerini köprünün üstüne getirdim ve aşağıya devam ettim. Aşağıda **Belial'in** başka bir **Clone'u** var. Öldürdüm ve **Hall of Voices'e** girdim. **Dreamstone'u** kullandım ve tarihi kent sulardan yükseldi. Kente girdim.

City of the Ancients

Asansöre bindim. Sağa devam ettim. İlk yol kesişiminden sağa döndüm. Yol kuzeye dönünce ileride bir açıklığa geldim. Bu açıklığın doğusunda içinde üç fıskiye olan bir oda daha vardı. Bu fıskiyeleri dondurdum ve kırdım. Bunun için **Blizzard'ı** kullandım. Oradaki parçayı girişteki karenin üzerine koydum. Merdivenlerden inip aynı şeyi alt katta da yaptım. Bu bir gizli kapı açtı. Yerleştirdiğim parçaların üzerinden atlayıp merdivenlerden tırmandım. Heykelin elindeki birinci parçayı alıp alçalan tavan beni ezmeden aşağı koştum ve parçayı duvarın yanına getirip atladım. Batıya devam ettim güneydeki odaya girdim. Hmmm ikinci parçayı tutan heykel uçurumun öteki yanında. Bu uçurum... İçimden bir ses yürümemi söylüyor. Ben de içimdeki sese uyuyorum. O da ne? Görünmez taşlar beliriyor altımda. Etti iki. Ana yoldan sonuna kadar devam ettim. Labirent'e gelince üç önemli unsur gözüme çarptı. Dönen bir disk, beyaz ve kırmızı bir top. Üçüne de saldırdım. Ve yok ettim. Piramitten dev bir **Fireball** fırlıyor. **Fireball,** kuzeydeki kuleye uçarak kapıları patlatıyor. İçerideki **Storm Crystal'i** alıyorum. Oradaki bloğu topun içine itip ben de içeri giriyorum. Bloğu önümdeki kare deliğe koyuyorum. Daire kapıdan dolaşarak parlayan oktahedronu bulup dokundum. Ve kuleyi yükselttim. Geçitten atlayıp kente döndüm. Yol ayrımından güneye gittim. Burada tamamlanmış bir bina vardı. Sağdan yoluma devam ettim. Yolun kuzeyinde başka bir oda vardı. İleride parlayan güç alanı vardı. İki yanlarda olan topları yaktım. Gizli kapıdan geçip içerideki toplarıda yakınca Güçalanı indi. Arkada üçüncü parça vardı. Güneye koştum. Duvara dokundum ve kentin sokaklarına döndüm. Şimdi de merkez odanın ters-saat yönünde devam edip güney çıkışının doğusuna geldim. Güneydeki odaya girdim. Son parçayı da aldım ve sokağa dönüp batıdan çıktım. Sokağın güneyindeki odaya parçaları yerleştirdim. Sonra merkezi kent bölümüne gidip güneyden çıktım. Patikanın sonunda merdivenlerin sonunda bir fıskiye var. Su topunu dondurdum ve kırdım. Su dolmaya başlayınca üçüncü ve dördüncü katlara çıktım. Kuzeye devam ettim ve doğudaki yola döndüm. Sağda bir oda var, eşyaları topladım ve kule bölümünde güneye devam ettim. Kanaldan atladım ve merdivenlerin yukarısından bir kaç kara **Lichid** aldım. Sarı kapılardan geçtim. Hepsinden geçince **Belial'in** heykelini gördüm. Patlattım onu. Yayı alıp patlamanın yol açtığı yıkıntıyı izledim. Açılan kapıdan girip kuleyi yükselttim. Kuzeye gidip dördüncü kuleye girdim. Oktahedrona dokunup suladım etrafı. Odanın ortasındaki piramide **Silverleaf** koyup kumsaatine dokundum piramit kırılmıştı. Kuleyi yükselttim. Şimdi tüm kule yükselmiş vaziyetteydi. Kentin en ortasına geldim ışıldayan açıklıktan asıl binaya ışınlandım. **Belial'in** minyonunu öldürüp odaya girdim. Güçalanından geçip **Mantle'i** aldım. Buradaki büyü aynı zamanda lanetimi etkisiz hale de getirdi. Kente döndüm ve güneydoğudaki kuleye girdim. Kuzeyde bir oda var. Işınlardan saklanarak kapıları açıp içindeki topları yaktım. Odaya girip perdeyi açtım. Kuru bir fıskiye vardı. Diğer odada içinde ejderha kafası olan bir fıskiye var. Kafaya saldırdım ve fıskiyeye kanamasını sağladım. Arkasında bir kapı açıldı. Burada bir ışınlayıcı var. Ona girdim...

Underground Caverns

Burada hiçbir şeye saldırmadım ve sadece koşarak ilerledim. Çünkü birine saldırınca mağarada bir yerde kahverengi bir örümcek materyalize oluyordu ve onu öldürmek zordu.

Güney doğuya doğru koşarken gözüme etten tavanı olan bir oda ve tavandan sarkan yumurtalar çarptı. Nasıl çarpmaz ki? Hangi deli tanrının zihniyetinin buna sebep olduğunu biliyordum. Parlak sütunları yıkarak devam ettim. Soldaki geçide dokundum(!) ve saldırdım(!), açılan geçitten girdim. Sağdaki **tantacle'a** dokundum. Koptu ve yere düştü. Bir örümcek de gelip onu tamir etti. Sol tarafta bir geçit açıldı. Saldırıp, Laboratuara girdim.

Belial's Laboratory

Bacatta burada bana **Horn of Belial'i** verdi. Bu **Belial'a** zarar verebilecek tek silahtı. Koridordan devam ettim ve kanayan odaya geldim. Kertenkeleye dönüşüp küçük kanaldan geçtim. Parmaklıklara saldırdım. Koşmaya devam ettim soldan yukarı ve yeşil tübü aldım. Buradaki sümüksü yaratık benim büyümü emebiliyordu. İnsan halime morph ettim. Soldaki nehrin karşısında üç levye var. Okumla onları vurdum. Nehre atlayıp karşı kıyıya yüzdüm. Levyeleri tekrar kaldırdım. Diğer oda boşalmıştı. Köşeyi dönünce bir kapıya rastladım. Koridorlara girip kuzeye gittim. Zemini olmayan bir odaya geldiğime göre doğru yoldayım. Duvardaki levye köprüyü indirdi. Ben de yoluma devam ettim. Yolun sonunda kenardan atladım ve aşağıdaki odaya ulaştım. Kapıdan geçip sağdaki ikinci odaya daldım. **Summoning Room'du** burası. Kurukafalara büyü yaptım. **Mirror Demon'u** da öldürüp **magic orb'u** aldım. Cesedi koridora ve geçtiğim odaya sürükledim. Kanlı fıskiyelerin arkasındaki kurukafanın altındaki gümüşi şeyin üstüne koydum. Bu bir kapı açtı. Aşağıda **Dawn'la** karşılaştık (güzellikte bir yere kadar ama...Bişey yapıcaksa yapsın artık, yoksa saldıracam şimdi...). Şimdi benden **Belial'ı** öldürmemi istiyor.

Birthing Chamber

Amorfik (o ne yahu?) yaratık **Belial'e** minyon üretiyor. Gücümü 5th level **Curse Control** büyüsü kullanarak **Belial'e** transfer ettim. Teşekkür etti sonra da kızdı. Demonlar mı? Hah! Öldürdüm işte hepsini. Orblarını da aldım ve seni yakalamaya geliyorum kötü **Belial.** Kapıdan geçmek için saldırdım. Diğer odada nehrin üzerindeki mavi jeneratörlere ateş ettim ve nehirden karşıya geçtim. Demonları tekrar öldürüp diğer odaya koştum. **Belial!** Seni korkak! Gel buraya... Ne? Tanrılar bu annem... Ama bir terslik var! bana saldırıyor. Neden? Bu sahte olmalı! Saldırmak ve onu yenmek zorundayım. Elveda... Anne... Diğer odaya geçip kırmızı ve beyaz topları ve taş bloğu yokettim. **Belial!** Korkak yaratık! Zavallı tanrı! Gel ve neysen öyle savaş! Bir başka imge mi yaratıyorsun? Alışkınım senin oyunlarına artık. **Draracle'ın** imgesi haa. Al sahte **Draracle'ini** de öldürdüm. Kapıyı da kırıp bu uzun macerayı bitirmeye geliyorum!

Belial'e ilk saldırdığında bir tanrıya saldırıyor olmanın verdiği müthiş duygu yoğunluğunun içindeydi **Luther.** Direk saldırdı ona... Korku yerini nefrete bırakmıştı. **Belial'in** boynuzunu kullanarak zorlukla da olsa öldürdü onu. Artık bu macera bitmişti... Ahror Murenian. Gladstone bard'ı...

☒Ali "Nierdre,canımsın" Aksöz.

ACRON-2
MULTİMEDYA CENTER
AÇILDI...

AÇILIŞ NEDENİYLE 1 AY BOYUNCA ŞOK KAMPANYA

MÜKEMMEL BİR CD ARŞİVİ.. YOK! YOK!

TÜM FİLMLER 1.950.000

EN YENİ FİLMLER

* 5. ELEMENT
* LOST WORLD
* G I JANE (DEMI MOORE)
* CONTACT
* FACE OFF
* VE YÜZLERCESİ...

OYUN VE FİLM

TAKASI

500.000 TL.

CD OYUNLARI 650.000

* DARKREİGN
* NHL 98
* CONSTRUCTOR
* HEXEN II
* LANDS OF LORE II

HP MULTİMEDYA KAMPANYASI

* PENTİUM 166 MMX-İNTEL
* 14" NI/LR RENKLİ MONİTÖR
* 16 MB EDO RAM
* 16 x GOLDSTAR CD-ROM
* 1.2 GB HARDDİSK
* 16 BİT SES KARTI

695 $

* 1 MB S3 V+ EKRAN KARTI (MPEG ÖZELLİKLİ)
* WİN 95 KLAVYE, MOUSE

1 Yıl garanti ve Sınırsız Servis.

TAKSİTLE BİLGİSAYAR SATIŞLARI BAŞLAMIŞTIR.

TOPTAN CD SATIŞIMIZ VARDIR.
YURT ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

ACRON BİLGİSAYAR
Adres : Yakut Sok. (Avşar Sineması Sok.) Yakut Pasajı No : 9/13 BAKIRKÖY - İST.
Tel : (0 212) 570 51 20 Fax : (0 212) 501 49 71

Ama olmuyor işte. Diyorum ki, güzel şeyler yazayım, içimdeki fırtınaların yerine serin meltemleri anlatayım diyorum; masamın, klavyemin başına oturmadan öyle şeyler görüyor ki bu gözler, öyle sert darbeler alıyor ki bu yürek, kelimelerime yansımaması kaçınılmaz oluyor. Diyeceğim o ki ateşten günler geçirdim, yumruklar yedim kalbime, kapkara bu aralar kelimelerim. Allahtan bu ay üzerinde sohbet edeceğimiz oyunda da sert rüzgarlar esiyor: Hexen 2!

Hexen 2, adından da anlaşılacağı üzere serisinin ikincisi. Doom gibin salgının arasında kendine kişilikli bir yer edinebilmiş Hexen'in devamı... Doom gibinlerin sadık bir oyuncusu olarak Hexen 2'yi kaçıramazdım doğrusu. Oyun doom-gibinlere yepyeni özellikler falan getiriyor değil. Gerçi birincisinden birçok konuda çok çok daha iyi ama maalesef Hexen 2'de çok büyük bir yenilikle bulamıyoruz. Son dönemlerin lüks modası 3D ekran kartını da destekleyen H2'yi Hüseyin sayesinde (bkz. Shadow Of Empire) GL versiyonun da oynayınca grafiklere ve atmosfere hayran kalmamak elde değil. 5 değişik texture-mapped ayaklarınızın (klavyenizin) altına serilmiş durumda: Ortaçağdan kalma bir köy, Meso-Amerikan tapınağı, Mısır Mezarlığı, Yunan sarayı ve göz kamaştırıcı bir katedral. Tüm bu ortamlardaki görsel efektler (suda aksimiz, duvarlardaki hieroglifler...) beni gerçekten çok etkiledi. Etkiledi etkilemesine de ben H2'nin başına otururken hiç de güzel mekanlar görmek istemiyordum. Aksine vahşet istiyordum. Hemen gözlerinizi açıp bu adam çıldırmış gibisinden bakmayın bana. Siz de istemiyor musunuz size saldırmaya hazırlanan okçunun ellerini vücudundan ayırıp havada uçuşlarını ağzınızın suyu akarken seyretmek? Hayır eğer istemiyor ve siz de psikoloğum gibi bunların insan ruhuna zararlı olduğunu düşünüyorsanız ne H2'nin ne de herhangi bir doom-gibinin yanından bile geçmeyin.

Diyeceğim O Ki..

Grafikler bir kenara, silahlarımız neler, karakter olayı varmış bilip de söylemeyenin... 4 değişik karakterden birini seçerek assassin, necromancer, paladin ya da crusader olarak oynayabiliyoruz. Nedir peki farklı karakter seçmenin avantajı? Her karakterin farklı özellikleri var: Güç, saldırı gücü, özel büyü ve güçler gibi... Bu ayrıntılar her ne kadar iyi düşünülmüşse de, değişik karakterlerin değişik görüntüleri ve silahları oyuna zevk katıyorsa da, ben karakter seçiminin göz boyamakdan başka bir etkisini göremedim. Yalnız iki psikolojik vaka network, internet ya da serial port vasıtası ile karşı karşıya gelirseniz durum biraz daha değişiyor ve karakterinizin farklarını biraz daha içten hissediyorsunuz. Deathmatch'lerde de daha çok item'ı olan işi götürür, aklınızda bulunsun. Bu arada biz de paladin olduk gitti mesela... Her karakterin topu topu 4 silahı olması da psikoloğumun yok etmeye çalıştığı hayvani güdülerimi tatmin etmek şöyle dursun yanından bile geçemedi. Demin de sözü geçti, ben atladım siz atlamamışsınızdır item olayları H2'de bilumum düzeyde bulunmakta. Item Detail olayına girmiyorum çünkü ben öldürmek için silahımdan başka araç kullanmam!

Hexen 2'de en çok hoşuma giden chase camera oldu. Geçen ayki dergimizin Cheats köşesinde de yazmış olduğum gibi oyun esnasında klavyemizdeki 1 tuşunun solundaki tuşa basınca karşımıza çıkan komut satırında chase-active 1 yazınca karakterimizi sırtından görerek yönetebiliyoruz. Bu da oynadıkça monotonlaşan görüntü açısının değişmesi baabında (var mı böyle bir kelime yahu) yararlı bir cheat. Cheat'lerden laf açılmışken H2'nin yapımcıları oyunun zorluk derecesinin farkındalar ki oyunla birlikte aynı anda cheat'lerini de piyasaya sürmüşler. Dediğim gibi geçen sayımızda bu kodları bulabilirsiniz ama ben kesinlikle kullanmanızı tavsiye etmem çünkü nerde kaldı delikanlılık!

Chase Camera süper bir olay diyordum. Benim için Hexen 2'yi daha da çekici hale getiren en önemli özellik internet'te Hexen 2 daha doğrusu Quake Engine manyaklarının (burada manyak kelimesi Türkçe'deki gibi negatif bir anlamda değil, gavurcadaki delicesine ilgi anlamında kullanılmıştır, ilginize) H2 için birçok file yaratmış olmaları. Ne işe yara bu file'lar diyeceksiniz: Örneğin ben iki tanesini denedim. Bunlardan biri chase camera olayını daha değişik bir şekilde kullanmanıza yarıyordu ki oyunun bakış açıları oldukça hareketli ve değişken oluyordu. Bir diğeri de örümcekleri devasal boyutlara getiriyordu. Quake Engine, kullanıcılar tarafından küçük programlar yazılarak desteklenmeye ve geliştirilmeye açık bir dil olduğu için bizim gibi oyun tüketim deliliği içinde olmayan yabancı oyunseverler bu konuda birçok üretimde bulunmuşlar ve bunları da internet üzerinde herkesle paylaşmaktan çekinmemişler.

H2'ye geri dönmek gerekirse...

H2 yüzlerce çeşit düşmanla dolu olmadığı için bölümün özelliklerine uygun olarak düşünülmüş düşmanlarınızın özelliklerini bir iki ölümden sonra anlıyorsunuz ve bu iş böyle olmaz diyorsunuz! H2 hakkında altı çizilerek söylenmesi gereken en önemli nokta sadece vahşi duygularımıza yönelik değil de maceraperest ruhlara da seslenen bir oyun olması. Nasıl yani demeyin, devam ediyorum: Oyun bölüm geçmekle, sadece tüm kapıları açıp, gizli geçitleri ve anahtarları bulmakla olmuyor. Belirli yerlerde karşımıza çıkmasını ümit ettiğimiz notlardaki ipuçlarında yazanları aynen yerine getirmeliyiz. Mesela kemikleri değirmende öğütüp kum yaptıktan sonra bu kumu demirci ocağında eriterek cam yapmalı ve...

Hub 1 Blackmarsh Maceram...

Ve'si ben en iyisi birinci Hub Blackmarsh'da başımdan geçenleri anlatayımda Hexen 2'nin macera yönü hakkında bir bilginiz olsun: Hub'a başlar başlamaz arkamdaki rampadan çıkıp kapıdan içeri girdim. Sağ duvardaki kilitle açılan tam karşıdaki gizli geçitten aşağı düştüm. Oradaki kilidi de açıp başladığım yere transport oldum. Artık diğer taraftan yoluma devam edebilirim. Tahta kapı açılır açılmaz karşıma çıkan kilidi mi açayım yoksa arka sütundaki adamı mı öldüreyim şaşırdım doğrusu. Kilitle açılan ortadaki naaşın üstünden geçince, beni çalı çimene çıkartacak yol önümde olmasa da sağımda açılmış oldu. Çimenlikte takip edebileceğim iki yol var. Solumda kalan tünel gibin yerden devam edebilirim ki tünele girdim bile. Karşılaştığım köprüden suya atlayıp serinlemek iyi bir fikir bence. Aa o da ne. Köprünün altında bir kilit ve gizli bir geçit var. Ama gizli geçitle geldiğim yerde şöyle sakin bir yer olsa gam yemeyeceğim! Neyse burada iyi bir temizlik yaptıktan sonra görüyorum ki işte bir kilit daha ve yukarı kaldırılacak bir tahta kol! Sıkı bir dövüşten sonra açılan büyük kapının ardından çıkan Bones Of Luric'i aldım bile. Sonra küçük bir transport olayı ile gerisin geri çayır çimene... Suya atladığımız köprüden bu kez devam edelim, içerilere doğru yolumuza bakalım. Ta ki bir mancınıkla kendimizi surlardan yukarı attırmaya çalışana kadar. Çalışana kadar diyorum çünkü mancınığın üzerine zıplayarak çıktıktan sonra bir darbe ile ancak kendimizi havalarda uçar buluyoruz. Yolumuza devam

ederken açılan bir kapıdan tam kalenin girişine ulaşmışken kalenin kapanan köprüsüne yetişemiyoruz. En iyisi suya atlayıp hayvani deniz (!!) anasını öldürdükten sonra suyun altında soldaki duvardaki tahtaları kırarak açılan tünelde hızla yüzmek ve soluk soluğa sağ ilerdeki delikten oksijene ulaşmak. Küçük çıkıntıya çıkıp duvarı kırarak kaleye girebildiğimi sanıyorum. Yerdeki not gözümden kaçmadı tabii. Holü takip edip kapıdan da geçince bir meydanda gibi hissettim kendimi. Yukarılarda biryerlerdeki auto-ok atarı imha edebilmek için soldaki merdivenlerden bir kaç basamak tırmanıp sağa dönünce okatara ulaşabileceğim. Okatarla işim bitince biraz önce yarısını çıktığım merdivenlere, kaldığım yerden tırmanmaya devam ediyorum ve ilerideki kapıdan geçiyorum. İçerilere doğru devam edip kavanozları kırdıktan sonra duvardaki işaretten kıllanıp sıkı bir darbe ile gizli geçidi açtım. Gizli geçidin sonundaki okatarı kullanarak dragon'a bir iki ok salladım. Ve kule yerle bir oldu! Bu işte bir hikmet var diyerek aşağı atladım. Ve kulenin yıkıntıları arasındaki teleporter ile değirmen anahtarını aldım.

"Yahu madem anahtarını aldım açalım bari şu değirmeni" diyerek kendimi değirmenin kapısında buldum. İçeri girip ortasında dönen taşın altından gözüken kırmızı sıvıya yaklaşınca elimdeki kemikleri Dust Of Bone Luric haline getirmiş oldum. Çimenliğe geri dönüp suya atladığımız köprü yolundan büyücünün havuzuna dalarak Dust Of Bone Luric'i Transmutter haline getirdim. Ve nerde kalmıştık gibisinden bir duygu içinde biraz önce kuleyi havaya uçurduğum yere geri döndüm. Diğer odadaki kolu indirerek kalenin kapısını aşağı indirdim gibi bir hisse kapıldım! Yerdeki yarıktan aşağı düşüp, sıkı bir kavgadan sonra bir anda buradan çıkış olmadığı duygusuna kapıldım. Save edip biraz hava aldıktan sonra "Olur mu öyle şey canım kesin bir çıkışı vardır" diye düşünerek kaldığım yerden load ettim. Çıkış yolu olarak kenardaki bloğun üzerinden asma kata atlayabilseydim ne de güzel olurdu.Madem öyle aradaki boşluğa şu sert varilleri iteyim. Böylece atlaya zıplaya yeni bir büyücünün odasında buldum kendimi.

Masasını parçalayınca gizli bir bölme buldum ama oyun için bir anlamı var mı bilemiyorum. En iyisi açık pencereden aşağı atlamak. Suyun altında sağdaki koridora girip hızla yüzerek koridorun sonundaki yüzük ile rahat bir nefes alarak deminden beri peşimde olan ahtapotu haklıyorum. Bu arada koridordaki kapı da dikkatimi çekti. Yaklaşınca Transmutter sayesinde kapı tahtaya dönüştü ve benim gazabıma uğrayarak parça parça oldu. Arkasındaki anahtarı cebe atmayı hakkettiğimi düşünüyorum doğrusu. Bu anahtarı nerede kullanacağımı biliyorum: Auto-ok atarın bulunduğu meydandaki kapalı kapı. Koca bir meydana geldim. İşler bayağı zorlaşıyor anlaşılan. Neyse girdik artık bir boka. Stables yazan kapıdan macerama devam ediyorum. İçerilere doğru devam edip karşıma çıkan samanlarım üzerinden atlayınca, yerde başıma gelecekleri ya da daha doğrusu neler yapmam gerektiğini yazan bir yazı buldum. Diğer saman topluluğunun bulunduğu yerde yukarı doğru bir merdiven gözüme ilişti. Merdiven mi! Ben tırmanmadım desem yalan olur, tırmandım.

Odadan çıkınca karşıma gelen rampalardan en yukarı tırmanarak odanın tavanındaki kütüklerin üzerinde ilerledim ve biraz arkada kalmış olan odaya zar zor da olsa girmeyi başardım. Buraya kadar geldik ya, bu anahtarı açmazsam olmaz ve açılan kapının ardındaki küreği kapıp samanların olduğu kata geri düştüm. Ortalıkta dolanırken ağacın dibini kazasım geldi. İşte Treasure Key! King's Court'a geri dönme vakti geldi de geçiyor bile. Bu kez Inner Courtyard kapısından girdim. Giyotine tırmanıp kol ile giyotini çalıştırıp kafayı bıçağın altına yerleştirdim!

Bu intiharı sevmeyenler için devam edelim... Tam karşımdaki boydan boya camı kırıp o tarafa doğru uçuşa geçtim. Duvardaki sembol sayesinde Forgotten Chapel yolları taştan... Soldaki koridorda sağdan ikinci kapı!

Merdivenleri tırmanıp karşıma çıkan duvara yaklaşınca duvardaki ince 3 basamağı gördüm. "Gel bana tırman" diyen bu basamakları kırmadım ve soldan ikinci meleği itiştirince odanın ortasında gizli bir bölme açılıverdi. Bu çukurdan kendimi aşağı bırakıp örümceklerle boğuştuktan sonra örümcek ağlarını delip geçerek Tailor's Key'e ulaştım. Burdan Inner Courtyard'a geri dönmek ister deli gönül. Döner de. Dar gelen armor'umu biraz genişletmesi için Stables'a girdiğim kapının ilerisindeki terziye bir uğramak gerek. Üst kattaki kilidi açarak büyülü scroll'u aldım. Bu magic scroll sayesinde King Court'taki büyülü kapıdan geçebilirim artık. Bu sayede saraya girmiş oldum. İçerilere doğru, sarayda köylülüğün alemi yok misali biraz da saygıyla ilerleyerek havuzu filan geçip bir meydanla karşı karşıya kaldım. Aşağı düşerek sağdaki kapıyı açtım. Yanar döner basamaklardan aşağı inerek Treasure Room'a ulaştım. Anahtarı da var ya kim tutar beni... Amulet dahil bir sürü ıvır zıvırı sakla samanı gelir zamanı Türk mantığı ile yanıma alıp King's Court'a geri dönüyorum.

The Shoppe'a girip üst kattaki gizli bölmeyi bulmak için yatağın ucundaki sandığı itmek hiç

de zor değildi benim için. İçerdeki Sand, Glass ve Lens triosundan bahsettiğine göre... Stables'a gidip ağacın arkasındaki demirci ocağının yanındaki kilitle gizli bölümü açarak gizli gizli ilerliyorum ki Stable Key benim olsun. Küreği bulduğum yere geri dönerek rampalardan bir tanesini tırmandıktan sonra Stable Key'imle ilerlerdeki kapıyı açıyorum. İçerisi bomboş ama halıyı parçalayınca yerde gizli bir kapak açıldı. Eski numara doğrusu! Buradan ilerleyerek çift kapı arasından da geçince küçük bir meydana çıktım. Soldaki anahtarı ittirince arkamda sağ tarafta kumlar birikti.

Trionun birincisi tamam!

Biraz ilerideki rampadan çıkıp demirci ocağının yanına gidince kumlar eriyerek cama dönüştü. Yani trionun ikinci parçası da aydınlandı: Glass. Yalnız hemen yanı başımda beliren Glass'ı biraz dikkatlice bakınca görebildim. Az daha Glass'ı almayı atlıyordum. Inner Courtyard'a dönmem gerekiyor. Sağa dönüp karşıma çıkan evin ikinci katına tırmanasım geldi. Şöminenin içine girip yukarı tırmanınca döner bir tekerle karşı karşıyayım. Trionun üçüncü parçası da tamamlanıyor. Döner teker iyice yaklaşınca Lens Of Seeing'e sahibim artık! Yine az daha Lens'leri almadan geçip gidiyordum.

Giyotinin sağında hiç ilgilenmediğim bir koridor vardı. Oraya bir göz atmaya gidiyorum: Kediyolu gibi küçük bir pasajdan ilerleyerek bir alana vardım. Bütün macera boyunca yüzlercesini geberttiğim Archer'ların Lord'larını da öldürmek nasip oldu ya gözüm arkada kalmaz artık. Odanın arkasındaki teleporter'dan port olunca geldiğim alandaki kristal arktan geçerek Crystal Golem'i öldürebilme gücünü kazandım! Kediyolunda soldan aşağı düşerek mezartaşı ustasının dükkanına vardım. Üst kattaki anahtarı kullanarak gizli bir bölmeden ilerledim. Uçan imp'leri hallettikten sonra soldaki kapıdan içeri girip holün sonundaki odaya vardım. Üzeri kanlanmış pedala basınca biryerler açıldı sanırım. Rampadan aşağı inip soldaki teleporter'a daldım gözüm kapalı. Crystal Golem'i hallettikten sonra kırmızı teleporter ile ilk Horseman Famine ile karşı karşıya kaldı. Bundan sonrasını tahmin edebilyorsunuzdur herhalde.

Bİlmem H2'nin ne kadar çok macera öğeleri taşıdığını anlatabildim mi? Gönül ister ki bundan sonraki Horseman'leri de nasıl haklayabileceğinizi anlatabileyim. Ama ne sizin zevkinizi kaçırayım ne de... Boşverdim gitti yani! En serti daha yaşamadığınız. Yani yaşayacağınız. Yaşanmamışların büyüsü kaplasın yüreklerinizi. Sert ya da yumuşak bu büyü...

☒Mert "Hep Daha Mı Kötüsü, Benim Payıma" Topçu

HEXEN 2

FİRMA: iD SOFTWARE
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM: PENTIUM 16 MB RAM 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %91

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

Bu savaş çok uzun sürdü. Dune ve Warcraft çatışması savaşı devam ederken ortaya C&C çıkınca bile korkunç savaş bitmedi. İnsanlar, savaşın pisliğinden, göğün koyu renginden, doğmayan güneşin özleminden, tankların gürültüsünden ölesiye sıkılana kadar sürdü savaş, bitmedi. Sonunda başardılar. Kalan bir kaç iyi bilgisayarcı DARK REIGN'i hazırladı. Ama bu müthiş güce bir komutan gerekiyordu. Bu şerefli görev için "Montagnes Inpenetrables"'da yaşadığına inanılan "Burçak Caner"'in en uygun insan olduğu biliniyordu. Ve O geldi. Burçak Caner ordunun başına geçip zaferden zafere koşarken karşısında ezilen rakipleri birleşmeye çalıştı. Yerde kalan düşmanların üzerinden geçen **DARK REIGN** ordusu düşmanı tek bir kampı kalana kadar ezdi. Kampta, şafak vakti, sıcak yataklarında uyuyan, "Dark Colony" ve "Warcraft 2" komutanı Mert Topçu ile "Red Alert" komutanı "Aykut Güner", DARK REIGN ordusunun Sniper'larının atağıyla uyandılar. Ve ikisinin de silahlarına ellerini uzatıcak kadar zamanı oldu...

Girişten de anlayacağınız üzere bu oyunu da beğendim. Anladığım kadarı ile programcılar oturmuşlar, bu ana kadar çıkmış olan Dune gibin'leri analiz edip iyi yönlerini ele almışlar, üstüne Waypoint sistemi, ünitelerinize verilebilecek bir sürü yeni emir, onlar hakkındaki ince detayları elleme imkanı, **"Morph"** ve **"Phase"** gibi süper iki özellik, bir çok değişik ünite falan filan koyup, en üste de zor bölümler eklemişler. Olmuş bize harika bir oyun. Hani, illa eleştir diyorsanız oyun biraz **"CHAOTIC"** olmuş sanki. Yani nasıl desem, olaylar biraz hızlı ve karışık gelişiyor gibi. Ama yine de alınıp (orjinal) oynanacak oyun.

Install Öncesi Notlar

✓Oyun yaklaşık 130MB yer istiyor.
✓O kadar.

Şimdi çabuk olalım, menüye gelelim. Autorun çalışınca "Play" ve "More" seçeneklerimiz var. "More" harbi yararlı: Unit bigileri, Internet Belası için bişiler falan var; faydalı, irdeleyici, sorgulayıcı, eğlenirken düşündürücü bir eser.

PLAY dedik oyuna girdik.

RED ALERT tarzı bir demodan sonra (ordan burdan alınmış görüntülerle oluşturulmuş, güzel müzikli, gaza getirici demo) oyunun ana menüsüyle karşılıklı keşisme pozisyonu alıyoruz. "Instant Actıon" çok işe yarayan, amaçsız oyun seçeneği: Süper. "Replay Intro" çok güzel, elli kere seyredin. "Credits" oyundaki en önemli yer, oyunu programlayanların isimleri çok estetik yazılmış. "Construction Kit" ile uğraşın, kendi haritanızda oynamak kadar zevkli olan ikinci bir şey varsa güzide dünyamızda o da uyumaktır. "Multi Player" Internet belasına bulaşmış olanlara teselli misali (ama Null Modem falan da oluyor). Single Player bizim ilgilendiğimiz bölüm: İçeri geçelim.

Bunu anlatmanın zamanı geldi sanırım. Oyunda iki taraf var: Imperium ve Freedom Guard. Siz oyunun konusu gereği istediğiniz tarafı oynuyorsunuz. Yani şöyle: İlk beş bölümü Imperium'la oynadınız sonra canınız sıkıldı, Freedom Guard'la devam edebilirsiniz, her yeni bölümde istediğiniz tarafı seçersiniz. Bence gayet kötü. Konu dedim de siz Togra adlı ölmüş bir bilim adamını kurtarmak için tarihi 12 savaşta istediğiniz kuvvetle savaşıyorsunuz. Olay bu. Ben Freedom Guard'la oynadım. Kesinlile daha zevkli(dir herhalde, oyunu iki ırkla da oynamaya vakti olmayan zavallı yazarın kendini avutması).

SAVAŞ EKRANI

✓Sol üstteki **Dolar** işareti: Binayı satmaya yarar.
✓Onun yanındaki **Flash Gordon** İşareti: Power Off yapar. Şimdi şöyle, elektriğiniz az, radar lazım, kullanmadığınız bir bina var, onu Power Off yapıyorsunuz, böylece onun kullandığı elektrik yükü jeneratör'den çekiliyor. Sonra, elektrik yetince Power ON yapın.
✓Onun da yanındaki **Anahtarımsı** obje: Binayı tamir etme işlemi.
✓Onun yanındaki **Sayı:** Paranız. Para işi de şöyle: Oyunda su kuyuları var. Freighter'ler buradan su çekip Water Launch Pad'a götürüyorlar. Depoda su birikince satış yapılıyor, 3000 kredi. Eğer çok şıkırsanız daha önce su satabilirsiniz ama bu sefer 500 kredi eksik alırsınız. Bir de bu Freighterler Trelon harvest edebilirler. Peki bu ne işe yarar? Harvest edilen Trelon Power Generator'e gider, üretilen gücü arttırır.
✓Onun en yanındaki **Patlama** ikonu gibin: Saldırı komutu. Ama buna basmaya gerek yok. Zaten düşmanın üstüne Mouse'u getirince saldırı ikonu çıkıyor.
✓Daha da en yanındaki **garibimsi** şekil: Kıpırdamadan saldır komutu. Menziliniz düşmandan uzunsa kullanın (savunma kulesi patlatırken işe yarar).
✓En yandaki şekilimsi garip: Dur, kıpırdama, kıpraşma, oynaşma, harekette bulunma, davranma...

Sağdaki Menüler

✓Build: Bir şeyler satın almak için kullanın. Şimdi bina yapımını anlatacağım, heyecanlanmayın, sakin olun. "Construction Rig" denilen üniteler var. Bunları seçip Build ikonuna basınca yapılabilecek binalar çıkıyor. İşte hepsi bu. Ayrıca askeri birlik üreten binalarda bu işi yaparsanız (Training Facility: Piyadeler, Assembly Plant: Tanklar) asker üretebilirsiniz (cümle bozuk oldu ama elden ne gelir).
✓Comms: Ben hiç kullanamadım. Sanırım Internet Kara Belası için.
✓Menü: Ses ayarları, muzik, oyun hızı, ekran kayma hızı, load, save,görevin amacı, exit...
✓Orders:
◆Basic: **Scout:** Ortalığı araştırır. **Harrass:** Maksimum anlamsız: Vur-Kaç emri. **Search And Destroy:** Yine maksimum anlamsız, askerlere saldırı emri. **Behaviours:** Guard-Bölgeyi koru. **Pursue:** Düşmanı kovala. **Default:** Eski haline dön. Bir de **Advanced Orders** var ki orada da bu olaylar ile ilgili ince ayarları yaparsınız.
◆Paths: **Waypoint** Sistemi. **Add Waypoints** ile

yolu belirleyin. **Go** deyin, gitsin. Advanced'da bununlan ilgili ileri düzey ayarlar var. Yani nasıl desem, teoride okey de pratikte ıh ıh.

◆Special: İşte süper menü. **Morph:** Bazı ünitelerin Morph özelliği vardır. Bu özellikle ağaca, kuşa, böcüğe, düşman askerine falan dönüşebilirler. Ama örneğin yolun ortasında duran bir ağaç dikkat çekicektir. **Unmorph** bunun tersi. **Phase: Phasing Center** diye bir bina var ki işte o bazı ünitelere toprağın altına saklanma yeteneği verir. Bir de **Phase Tank** vardır, o da Phase edebilir. Bir de bu Phasing Center'ı Upgrade edince toprak altında giden ve beş ünite taşıyan bir alet elde edersiniz ki bu süper bir olaydır.

◆Self Destruct: Bazı üniteler kendilerini yok edip çevreye zarar verirler (örnek gelmedi aklıma, idare edin).

◆Formation Move: Askerlerin sizin belirlediğiniz sırada hareket etmeleri açısından.

◆Sell Water: Zamanında önce su satımı (kelepir mal durumu).

◆Packup/Unpack: Bazı binalar (HQ,Training F...) bu özelliği kullanarak bir yerden bir yere taşınabilirler. Binayı seçip buna bastığınızda bir araç oluşur, bu aracı aynı ikonla başka bir yerde açarsınız, iyi olur.

◆Set Exit Point: Bir binanın içinden çıkan ünitelerin direkt olarak seçtiğiniz yere gitmesini sağlar (okları takip et vaziyeti).

◆Upgrade: Bazı yeni ünite ve binaları yapmak için bazı binaları (tesadüf oldu) upgrade edin.

Menüler Bitti Gelelim Unit'lere

Freedom Guard Infantry

✓Raider: Düşük silah gücü, düşük zırh, çok iyi yani.

✓Mercenary: Elinde iyi bir silah, ucuz, phase edebilir. Ama sesi çok gıcık.

✓Scout: Ucuz. Ayrıca işe de yarıyor. Gözcü olarak kullanın.

✓Sniper: Taparım kendilerine. Piyadeleri benim Mert Editör'e yaptığım gibi harcar.

✓Infiltrator: 007. Spy'ın biraz daha gelişmişi. Bilgi çalar.

✓Flak Jack: Hava savunması. Gıcık bir tipi var, Internet gibi.

✓Field Medic: Hipokrat yemini etmiş bu zavallılar savaşta başka zavallıları iyileştirirler.

✓Mechanic: Tankların can dostu. Ama oyunun hızı içinde kullanılması zor.

✓Saboteur: Binanın yarı enerjisini yok eder.Pek bir işe yaramıyor gibi.

✓Matyr: Kamikaze. "Komutanım, bana kızmadınız değil mi?". "Tabi yavrum niye kızıyim? Sen en iyisi Matyr ol"

Freedom Guard Tanks

✓Spider Bike: Raider'la akrabalar. Bu da çok iyi.

✓Skirmish Tank: Hiç bir işe yaramaz. Hem de çok pahalı. Pas geçin.

✓Triple Hover Rail: Suyun üstünden geçebilmesi dışında, iyi silahı da var. Ama zırhı zayıf.

✓Tank Hunter: Bunu kullanın. Kısa menzilli, ama güçlü.

✓Sky Bike: F22'nin gelişmişi. Avcı uçağı. Keşif için ideal.

✓Outrider: B2'nin geleceği. Çok iyi değil. Fazla yaparsanız, belki.

✓Hellstorm Artillery: Oyunun tadını kaçırmış. Çoooook uzun menzilli. Yakın savaşta "Fareler ve İnsanların Fare" bölümü. Uzaktan ise Lennie gibi.

✓Phase Tank: Korkak isyancıların saklanabilir tankı. Yaramaz.

✓Rapid Armored Transport: İçine aldığı askerleri hızlı bir şekilde taşır. Olmasa da olurmuş.

✓Phase Runner: Advanced Phasing Facility'den çıkıyor. Metronun geleceği gözlerimin önüne geliyor (çok bilgisayar oynadım galiba).

Bölümleri Açıklamasam Olmaz mı?

Şimdi size oynadığım bölümleri açıklamalarını tek tek yapacağım. Ama önce kamp ateşinin çevresine toplanın, sizle bir şey konuşucam. Ben bir strateji oyununun böylesine komik bir şekilde açıklanmasından utanç duyuyorum. Strateji adı üzerinde bir taktik meselesidir. Ve benim buradan şunu şöyle, bunu böyle yapın demem sizi aşağılamaktır gibi geliyor bana. Yani sol altta az korunan su yatağını ben size söylersem nerede sizin bulma, araştırma keyfi. Ben böyle düşünüyorum. Katılıyorsanız düşüncenizi iletin, yoksa sessiz kalın, beni de karanlığımda yanlız bırakın.

FREEDOM GUARD LEVELS

LEVEL 1: Raid on Alcine

⇨Amaç: Bir Training Facility ve Assembly Plant yapın, düşmanın su yolunu (şüphe çekici bir laf) kesin,8000 kredi toplayın.

⇨Taktik: Ne diyim, Spider Bike'larla düşmana saldırın, bu sırada harvest edin. Zaten bu bölümü geçemiyorsanız siz boş verin bu işleri.

LEVEL 2: Poison Sky

⇨Amaç: Base (üs müdür nüdür Türkçesi) kurun, her bişeyi yok edin.

⇨Taktik: Ne diyim, Skirmish Tank'lar yapın, saldırın.

LEVEL 3: Poison Break

⇨Amaç: Esirleri kurtarın,Radec'ı kurtarın,her bişiyi yok edin.

⇨Taktik: Hafiften işler sıkışıyo di mi? Hadi hadi korkma. Scout'la önden ortalığı araştır, üç hapishane var (sol alt,sol üst,sağ üst). Buralardan esirleri yavaş yavaş kurtar. Field Medic'ı (yaralıları iyileştirir) ve Technician'ı (yaralı tankları iyileştirir) iyi kullan. Sonra kuzeye üssünü kur. Bol bol Skirmish Tank yap, ön kapıdan açık bir saldırı ile içerideki Radec'ı kurtar ve Base'ı (üs müydü lan bu) yok et (dikkat edilirse bu paragrafta ikinci tekil şahıs kullandım yaratıcılıktan uzak oldu).

LEVEL 4: Teron Occupation

⇨Amaç: Köprüleri koruyun,sivil halkı koruyun,şehirdeki Imperium Base'ı yok ediverin de arada.

⇨Taktik: Tank Hunter'lar üretin, sol alttaki köprüden şehre girin. Sonrasını size bırakıyorum (mesela düşman Base'ini yok edin)

LEVEL 5: Kendrick Water Assault

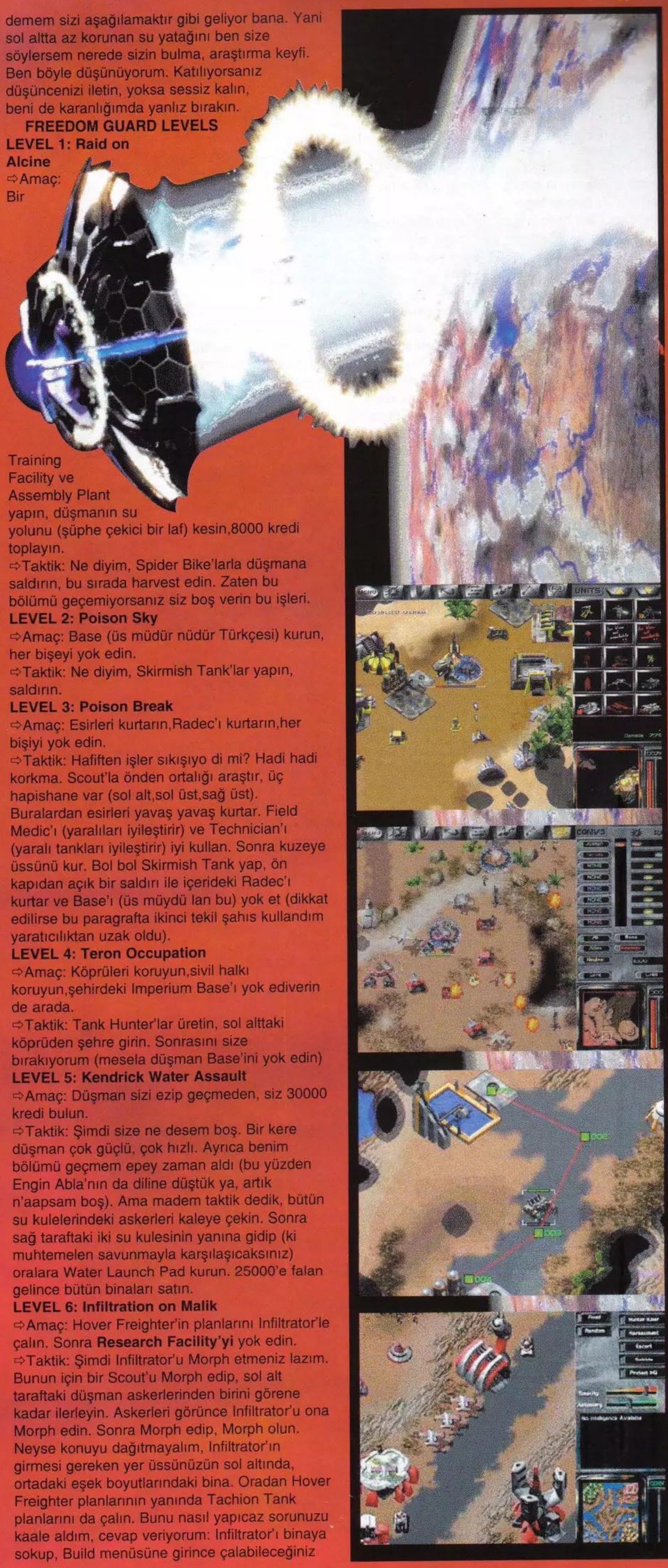
⇨Amaç: Düşman sizi ezip geçmeden, siz 30000 kredi bulun.

⇨Taktik: Şimdi size ne desem boş. Bir kere düşman çok güçlü, çok hızlı. Ayrıca benim bölümü geçmem epey zaman aldı (bu yüzden Engin Abla'nın da diline düştük ya, artık n'aapsam boş). Ama madem taktik dedik, bütün su kulelerindeki askerleri kaleye çekin. Sonra sağ taraftaki iki su kulesinin yanına gidip (ki muhtemelen savunmayla karşılaşıcaksınız) oralara Water Launch Pad kurun. 25000'e falan gelince bütün binaları satın.

LEVEL 6: Infiltration on Malik

⇨Amaç: Hover Freighter'in planlarını Infiltrator'le çalın. Sonra **Research Facility'yi** yok edin.

⇨Taktik: Şimdi Infiltrator'u Morph etmeniz lazım. Bunun için bir Scout'u Morph edip, sol alt taraftaki düşman askerlerinden birini görene kadar ilerleyin. Askerleri görünce Infiltrator'u ona Morph edin. Sonra Morph edip, Morph olun. Neyse konuyu dağıtmayalım, Infiltrator'ın girmesi gereken yer üssünüzün sol altında, ortadaki eşek boyutlarındaki bina. Oradan Hover Freighter planlarının yanında Tachion Tank planlarını da çalın. Bunu nasıl yapıcaz sorunuzu kaale aldım, cevap veriyorum: Infiltrator'ı binaya sokup, Build menüsüne girince çalabileceğiniz



planlar çıkar. Oradan istediğinizi seçin (ama dikkat, Infiltrator yakalanabiliyor), sonra onu HQ'nüze (Construction Rig'lerin üretildiği yer,dolayısı ile Construction Yard misali) götürün. Artık çaldığınız planlardaki üniteleri satın alabilirsiniz! Bölümde Harvest edilecek iki yer var. Biri sağ üstte. Oraya Construction Rig'i götürün (Rapid Armored Transport ile), bir Water Pad kurun. Sonra güçlenince sol taraflarda bir su yatağı var, orayı ele geçirin, Tachion Tank üretin, Infiltrator'la girdiğiniz binayı yok edin.

LEVEL 7: Subterfage

⇨Amaç: Civil halkı (ve şehri) 30 dakika koruyun. Sonra düşman HQ'sunu devirin (fiil kalmadı).

⇨Taktik: Oyunun başında bize 4 Construction Rig veriyorlar. Bunlarla hemen doğuda görmüş olduğunuz şehrin kuzeyine 4 tane Heavy Rail Platform (gelişmiş savunma kulesi, yararlı) kurun, ilk saldırıyı durdurun. Sonra bütün Freighter'lerle hafif sağ üstteki yerden su çekin (fiil sıkıntısı yaşıyorum dedim mi?). Construction Rig'ler üretip, kendi Base'inizin ve şehrin çevresini koruyun. Bu sırada Rapid Armored Transport ve bol bol Mercenary üretin. Sonra Mercenary'leri R.A.T. (Meali: Rapid Armored Transport)'ye koyup sağ üste götürün. Oradaki su yatağını ele geçirip, ormandan geçerek Mercenary'lerle kalenin savunma kulelerini bir bir yok edip, HQ'ya ulaşıp onu da yok edip, bölümü de bitirip. Şimdi "Bu kadar gelişmiş ünite varken neden Mercenary kullandık?" diyorsanız, not alı...

Genel Taktik: Freedom Guard'ın savunma kuleleri piyadelere karşı zayıflar (bu bölümde düşman sizin ünitelerinizi kullanıyor).

LEVEL 8: The Dessicator

⇨Amaç: Düşman Dessicator'ı çalıştırmadan Base'ın sırtına bin (bakın yorum yapmıyorum).

⇨Taktik: Oyuna başladığınız yerde Base kurup, bir sürü Heavy Rail Platform'la güvenliği sağlayın (güneye). Sonra sağ üstteki kuleyi yıkıp (piyade miyade farkmaz, bu iş zor) orayı da korumaya başlayın. Düşman dalga dalga geliyor ona göre. Sonra sağ taraftaki su yatağını ele geçirip, sonra da 4 tane Advanced Phasing Facility (Phasing Facility'nin Upgrade'i: Yer altından beş tane üniteyi taşımaya yarar) kurup, bol bol Tank Hunter yapıp, Dessicator'ı yıkın (düşman üssü sağ tarafta, Dessicator de üssün ortalarında). Şimdi bi de A.P.F'nin (Mealini yazmayacağım, kolum yoruldu) nasıl işlediğini anlatayım, siz bu binaya tanklarınızı sokuyorsunuz. Tanklar da alt taraftaki Phase Runner'a biniyor. Sizde onu istediğiniz yere götürüp askerleri düşman kalesinin ortasında falan indiriyorsunuz. Dessicator'ı yok ettikten sonra da aynı taktikle Base'i yerle bir edin (yorum olayına ara verdim demiştim).

LEVEL 9: The Cure

⇨Amaç: Karoch'u kurtarıp onu OFF-WORLD TRANSPORT'a götürün. Sonra Research Facılıty'ye de bir muamele yapın.

⇨Taktik: Şimdi sinir bir bölümle karşı karşıyayız. İlk önce Scout'la dikkatli dikkatli gidip, güneydeki su yatağını bulun. Sonra Hellstorm'larla uzaktan savunma kulelerini yıkın. Sonra Hover Freighter'larla buradan su alın-kaçın. Advanced Phasing Facility kurun (bu arada bunu yapmak için HQ'nuzu upgrade etmek lazım). Aynı anda Hellstorm'larla gidip ortadaki (haritada oyun başlarken görülüyor) Research Facility'yi yok edip kaçın. Phasing Facility'ye bir Construction Rig, iki Flak Jak, iki de Tank (seçimi size bıraktım) koyup ortadaki hapishane'ye gidin. Construction Rig'le buraya da bir Advanced Phasing Center kurup, Karoch'u ona bindirip sağ alttaki Off-World Transport'a gidin.

LEVEL 10: Siege of Indra

⇨Amaç: Saldırıya bir saat dayanın, bu süre içinde düşmanın Rearming Deck'lerini (uçakların cephane aldıkları bina) halledin.

⇨Taktik: Hızlı olun, kaleyi towerlarla koruyun. Bol bol towerlarla koruyun. Koruyun da koruyun (mesaj size ulaştı umarım). Bu sırada Outrider'lar satın alıp onları kalenizden uzak diyarlarda saklayın. Çünkü düşman uçakları Outrider'lara -eğer onları üssünüzde (base'di galiba di mi?) tutarsanız- saldırıyorlar. Üssü uçaklardan korumak için Air-Defense Site'lar kurun (iki tane yeter). 10-15 dakika kala düşmanın haritanın sol-üstünde bulunan üssündeki iki Rearming Deck'ine saldırın. Ama bir kerede halletmeniz gerekiyor, o yüzden çok uçağınız olsun. Yaralanan uçakları Repair Bay'da (Tamir Enstitüsü) tamir edin. Görevi bitirin.

LEVEL 11: Last Stand (IMPERIUM MISSION)

Bu bölümü imparatorlukla oynadım ve cidden zevk aldım. Böylece IMPERIUM'la oynayacak olanlara biraz yardım edebileceğimi düşünüyorum. Unutmadan, F.Guard ile görevin amacı üssünüzü yukarı taşıyıp (Assembly Plant, HQ ve diğer binayı (unuttum) Special menüsünden Packup/Unpack'la) Radec'i koruyup, her bişeyi yakmak. Taktik ise, üssü yukardaki su kuyusunun yanında kurun, sağ taraftaki su yatağını ele geçirin, dalın.

⇨Amaç: Bütün hastaneleri yok edip Radec'i öldürmüş bulumak, kalan her şeyi moleküllerine ayırmak.

⇨Taktik: Üssünüzü iyi koruyun, hemen üretime geçin, bir süre sonra uçaklarınızla yavaş yavaş sağ taraftaki su yataklarını alın, daha yukardaki kaleleri yıkın, hastaneler kalenin içinde. Bütün hastaneler yıkılınca yeşil kuvvetler size katılıyor. Son düşman üssü (Base'di, Base hatırladım) sol üstte.

LEVEL 12: Death Blow

⇨İki taraf için amaç: Her bişeyi atomlarına ayır.

⇨İki taraf için taktik: Bence saldırın (bu son bölüm abi kendiniz bulun.Sonra da bir sürpriz sizi bekliyor).

NE DİYECEĞİM ŞİMDİ BEN BU OYUN İÇİN

✓Yapay zeka önemli tabi. Rakip için: Fena diil, yani WAR2'den daha iyi, C&C'den biraz değişik, şöyle: Mesela CIV2'nin zekası süper değil ama oyunda zekanın önemi o kadar da müthiş değil (değişik değil yazım tarzları-B.C.). Dark Reign için, oyun çok zeki değil ama gerek yeterince Chaotic bir oyun oluşu gerek çok iyi düşünülmüş ve dizayn edilmiş seçenekleri oluşu gerekse varolan zekanın oyunu götürmeye yeticek oluşu oyunu süper yapıyor. Kendi askerleriniz için: Orders menüsündeki INDEPENDANCE seçeneğini High yaparsanız iyi oluyor.

✓Oyunda su yataklarındaki su bitmiyor. Ama yüzeydeki su azalınca aşağıdan süzülmesi zaman alıyor.

✓Dikkat ettiniz mi bilmiyorum ama bu programcıların bize zor oyun yapma taktiği hep paramızı kısıtlamak yönünde. Ne derseniz diyin bu böyle. Kolay dediğimiz bölümler hep su yolumuzun garantide olduğu bölümler. Çünkü eğer aynı sayıda birlik üretirsek biz daha zeki olduğumuz için (en azından zeki diilsek bile duruma ayak uydurma yeteneğimiz olduğu için) tabi ki işler kolay olur.

✓Phase özelliğini iyi kullanın. Beklenmiyen saldırılar iyidir.

✓IMPERIUM'la oynayacaklar için: Tachion Tank'lar üretin. En iyi saldırı üniteniz onlar. Ayrıca hava gücünüz de süper ötesi.

✓Kahve içmeyin (en azından günde 20 bardağı aşmayın).

✓GAMESHOW'da kampanya başlatma işleri aldı yürüdü. Not Enough Serkan'ın yaptığı işe inanamıyorum. Zebani ne yaparsa aynı taktikle karşısına geçişi bize onun ne kadar şahsiyetli ve kendinden emin olduğunu gösterdi.

✓Fransızca çalışmadım ve sınava gidicem. Notumu gelecek aya açıklarım.

✓"Mobtagnes Inpenetrables" "Aşılamaz Dağlar" demek. Öperim.

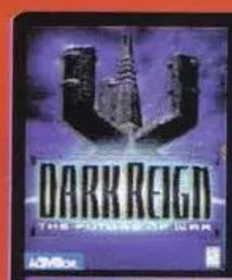
✓Geçen ay ismimin arasına "Görüşürüz" yazan Mert Editor karşımda sayfa yapıyor, burnuyla.

✓Oyun güzel. Alın,oynayın,sevin.

✓Bana CD'sini ödünç vererek oyunu daha çabuk yazmamı sağlayan Ali'ciğime ne kadar teşekkür etsem şimdi ettiğim kadar teşekkür etmiş olamam (Burnum mu uzuyor? Ne anlamadım. Bu yaşa geldiniz Pinokyo espirisi mi yapıyorsunuz?).

✓Hepinize ..... diliyorum (yüklenin, ne isterseniz dileyin, bu ay zaten beladan kurtulamadım, bana daha kötü bir şey olmaz).

☒Burçak "Le guerrıer des Montagnes Inpenetrables" Caner



FİRMA: ACTIVISION
TÜR: REAL TIME STRATEJI
SİSTEM: PENTIUM 16 MB RAM 1 CD 130 MB HARDISK
GENEL: %95

ALESTA Computer Shop

Fiyatlarda Yaprak Dökümü

Intel Pentium 166 MMX
Intel Pro VX Main Bord
512 Cache
16 Mb Edo Ram
1.2 Gb Hard Dısk
3.5" 1.44 Mb Disket Sür.
1 Mb S3 Trıo 64+ Ekran K.
14" 0.28 Dij. NI-LR Ekran
24 X Creative CD-ROM
16 Bit Sount Ses Kartı
Win95 Türkçe Klavye
Mause + Pad + Mini Tower
Kasa + Mikrofon-Hoparlör

800 $ + KDV

EN SON CD OYUNLAR

Total Annihilation
Jedi Knight
Broken Swond II : The Smoking Mirror
Fifa 98 : Road To The Word Cup
Unreal
NHL 98
Mageslayer
Dark Reging
Lands Of Lore II
7th Legion
Conquest Earth
Constructor
Hexen II
Sonic 3D Blast
Resident Evil
Shadow Warrior

CD KAYIT
UPGRADE
OEM PARÇALARI
TEKNİK SERVİS

KENDİ DÜŞÜNDÜĞÜNÜZ
KONFİGASYONLAR İÇİN
BİZİ ARAYIN SİZİN İÇİN EN
UYGUN SİSTEM VE FİYATI
BERABER ÇIKARALIM.

Intel Pentium 233 MMX Mhz CPU
Intel Tomato TX Main Bord 512 Cache
32 Mb Edo Ram
2.1 Gb Hard Dısk
3.5" 1.44 Mb Disket Sürücü
4 Mb Matrox Mystique Ekran Kartı
15" 0.28 Dijital NI-LR MPRI II Ekran
33.600 Fax-Modem
1 Aylık Süper-OnLine Internet Paketi
24 X Creative CD-ROM
Creative Sount Blaster 16 Bit Ses Kartı
Win95 Türkçe Klavye + Mause + Pad
Mini Tower Kasa

1.500 $ + KDV

HASFIRIN CAD. SİNANPAŞA İŞ MERKEZİ
NO: 67/217 BEŞİKTAŞ - İST (0212) 2617689

Real Time Strateji yağıyor şu günlerde başımıza gözümüze. Sizi bilmem ama C&C'den bu yana vasatın üzerine çıkabilen, yeni bir şeyler getiren ve gerçekten 'real' bir real-time strateji diyebileceğim bir kaç oyun gelse de, bu yağmurun altında, şemsiyeden yoksun gayet mutluyum aslında bendeniz.

Karmaşanın ortasında, gürültüsüz patırtısız, sessizce çıkıveren **Beasts And Bumpkins** ise gerek konusu gerekse de getirdiği yeniliklerle olsun diğerlerinin arasından sıyrılıp bayağı bir öne çıkan yeni bir real-time.

Uzaydan gelen garip 'böcük'lerle, akraba evliliğinden mütevellit robotlarla, yok efendim zıpays'dı, madendi, ağaçtı, ot'tu kuştu derken, galaksinin Tanrı'nın bile unuttuğu ücra bir köşesinde, 'evreni kurtaracam' diye yırtınmaktan bıktıysanız, ilacınız Electronic Arts'tan... Hemen herkese bir tane yazıyorum. Reçetesiz de satılır ama siz yine de reçeteyle alın, ekranın başına kilitlenip geçireceğiniz uykusuz gecelerin ardından hayatınızın akışı değişince, suçlayacak bir kişi arayınca beni bulursunuz.

C&C'ye de taş atmış gibi yaptım ama olur öyle. Mit'i de taşlarlar 'icabında'.

B&B, Warcraft'la Settlers arası bir sentez; kıvam tutmuş, ufak tefek tadında bilmecelerle, mavra motiflerle bezenmiş, cuk oturmuş doğrusu. Turn tabanlı değil ama seasonal [mevsimler + gece ve gündüz...] bir sistem var. Yazlar sıcak ve kurak kışlarıysa soğuk ve ekin donduran. Bu son cümlede ekinleri ilkbaharda ya da yazın ekmeli, sonbaharda biçmeli, kışın ekin ekilmez ekilse de biçilmez mesajı verdim ve hem de açıklamaya güzel bir giriş yaptım. Haydin bakalım, girişimiz güzel oldu, gelişme ve sonucun başına darısı. 30 mission'lık uzun bir yolumuz, uykusuz gecelerimiz var. Bir an önce başlamalı gelişme'ye...

Orta çağın karanlık günleri...

Topraklarımız gitmiş elden. Ne krallık kalmış ne de ordular doğuran geniş bir halk. Bir avuç köylü bize sadık kalan. Bir de içimizdeki intikam aşkı, topraklarımızda terör estiren **Lord Sabellion'a** karşı. Gaza getiren bu cümlelerin ardından nefis demoyu izledik ve işte ilk görev. Ama önce kısa bir ara ve ekranımızda neler var tanıyalım geyiği:

Basit ama işlevsel bir düzen var. Üstte, enlemesine geçen bir menü çubuğu, altta ise küçük bir pop-up [üzerine gidince açılan] menü var. Üstteki seçeneklerden en önemlisi 'finance', hani şu altın'lı seçenek: Üzerine basınca gelinen yer **Finance Screen**, yani yumurtadan süte, sudan ekmeğe, halkınıza neyi ne kadardan satacağınızı belirlediğiniz, küfür [swearing], hırsızlık [stealing], saldırı [assault], cinayet [murder] gibi cezaların yaptırım güçlerini ayarlayabaileceğiniz alan, halkınızla ilgili her gelişmeyi [Life'dan, nüfusu, doğumları, ölümleri ve emeklilikleri, Population'dan, kadın, erkek, çocuk, emekli, kalifiye elemanları - tam karşılığı lonca üyeleri ama yani, işçi, asker gibin...

Villagers'dan, mutluluk düzeylerini, sağlık durumunu - fahiş fiyatlar sağlığı derinden etkiler, uyarmadı demeyin, işlenen suçları - fahiş fiyatlar adamı suça iter, mahkumiyetleri - fahiş fiyatlar adamı... neyse... ve yaş davalarını, **Money'den,** fahiş fiyatları eheheh, değil tabii ama ilgili, nakit parayı, gelen, harcanan parayı, vergiyi ve ticaretten gelen paraları ve son olarak da, **Consumptions'dan** -tüketim - yumurta, su, ekmek, süt ve elma şarabından kaçar birim tüketildiğini...] takip edebileceğiniz chart screen mevcut. Üstten gold [finance screen] 'un yanından devam edersek, map küçük haritayı kaldırır / geri getirir, help tips [büyüteç], oyun sırasında size yardım eden, tiyolar ve ipuçlarının verilmesini sağlar, on / off davası var. Home, [merkezi gösteren dört yeşil ok], haritada uzak diyarlara falan gidince bir klikle ekrana köyünüzün merkezini getirir. Yanında, mission briefings [borazan] var, o mission'da ne yapılması gerektiğini unutunca bakılmasında yarar vardır, letters'dan [el] size gelen mektupları okuyabilir, options'dan [disket], continue [devam], load / save, restart [yeniden başla] ve surrender [teslim ol, quit] gibi işlemler yapılır.

Disketin yanında beş tane ufak boş kutucuk var. Bir adamınızı seçtiğiniz zaman, bu kutucuklar o adamınızın yapabileceği işlemleri simgeleyen ikonlarla dolar.

Örneğin Male Peasant'larınızdan birini seçtiniz [Erkek köylü'nüz diyelim], bu adam bina yapar [construct building], elma toplar [gather apples], ekin biçer [harvest grain] ve ayakta dikilir [stand still], bir de azıp azıp klübelere dalar ama onun ikonu yok, adamın içinden gelmeli ehehe... Neyse, işte bu işlemleri yaptırabileceğiniz ikonlar, bu beş boşlukta sıralanır. Aynı şekilde, Female Peasant'ınızı [Bayan Köylünüz] da seçtiğinizde ya da askerinizi, rahibinizi falan, olay yine aynıdır. Bir de yeri gelmişken, sol tuş adam seçer, sağ tuş bırakmanızı sağlar. Şimdi mi söylüyorsun diyen olursa, kendimi zor tuttum derim ben de...

Gelelim, ekranın en altındaki pop-up menüye: Buradan yapabileceğiniz binaları seçersiniz. Birazdan hamuduyla anlatacağım, sabredin.

Oyunun hepsini bölüm bölüm anlatmayacağım ama, ilk bir kaç bölümle başlayıp, oyunu kavramanızı ve kolayca arkasını getirebilmenizi sağlayacak önemli şeyleri teker teker anlatmak istiyorum.

İlk bölümün amacı, sürgün edildiğimiz adada yeni bir hayat başlatıp, daha sonrasında 'yayılabilmek' için ön hazırlık yapmak. İstenen şey, altı nüfus ve dört inekten oluşan bir sürü'ye sahip olmak. Öncelikle yapmak gereken, köylülerin karnını doyurmak için bir çift kümes [chicken house], çünkü onlar acıkır ve susarlar tabii olarak. Alttan seçip uygun yerlere kümesleri kondurduktan sonra, zaman kaybetmeden bir builders guild [inşaatçı evi diyelim] yapmalı. Bu eve bir adamınızı soktuğunuzda paranızın 75 kıvamında azaldığını görmeniz bir kenara, giren köylünün 'inşaatçı' olarak çıktığını görmeniz bir başka kenara diyorum burada. Bu arkadaşımız artık normal köylülere oranla iki kat daha hızlı inşaat yapabilecek... Builders Guild, yeni binalar yapmanızı [kümes, klübe ve kendi'nden başka binalar yani] sağlayacak. Tabii siz onlara dalmadan bir peasant hut [adamlarınızın başlarını sokacakları fakirhane, güzel klübe] yapmanız gerekir. Bol bol

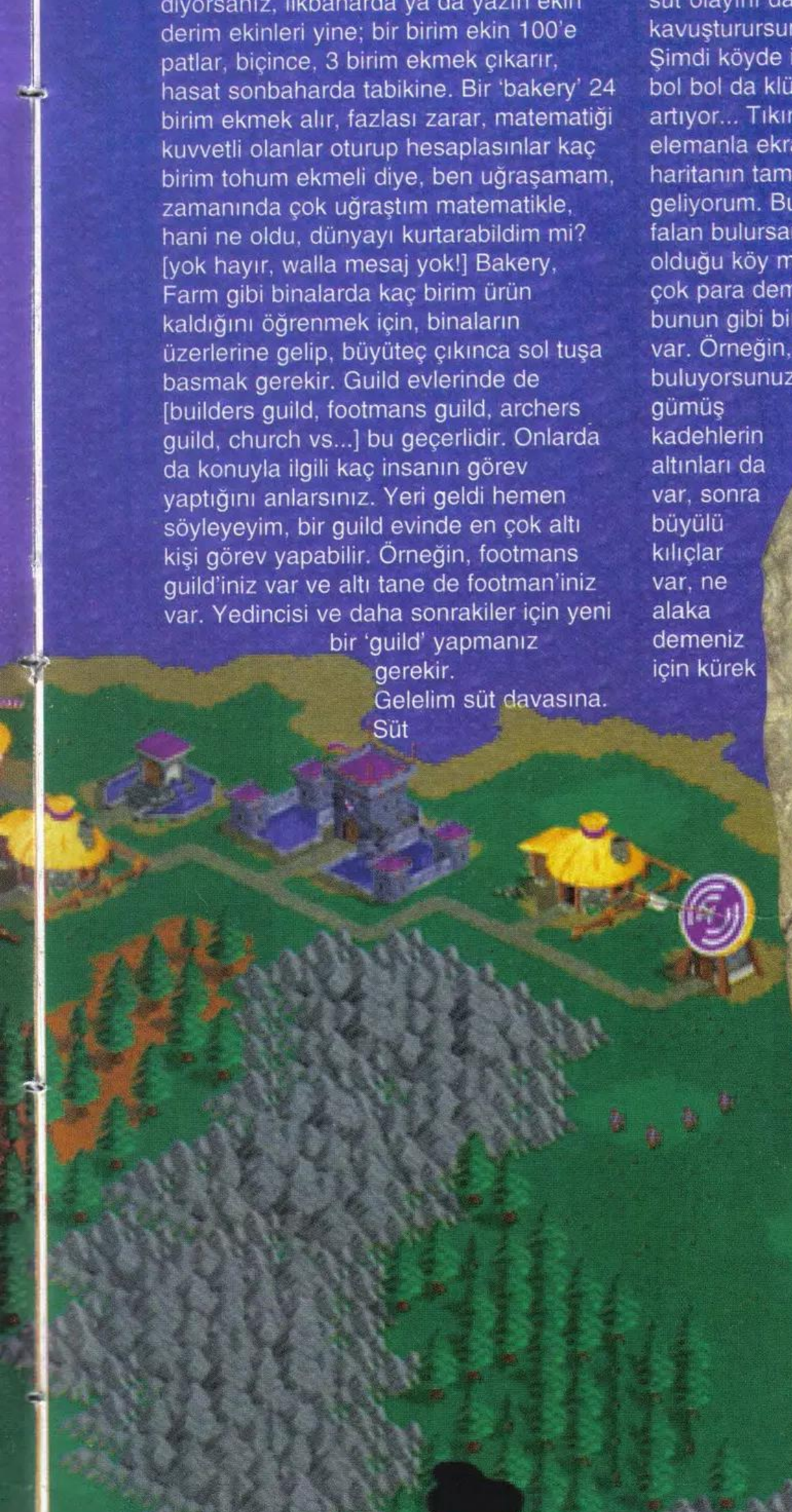
bu klübelerden yapmalısınız, daha çok ev daha çok nüfus demek oluyor ve daha çok nüfus daha çok para falan derken döngü böyle sürüyor. Ayrıca bu klübelerde yalnızca yatıp uyunmuyor tabii, "I need a woman's company" [Bir kadına ihtiyacım var ya da ayıpça ve ama kısaca 'azdım' diye çevirdim gitti] diyen beyfendiyle, "hihihihe" diye [nası?] cilve yapan hanfendi birer aşk yuvası olarak seçtikleri bu güzel klübelerde o mission'ı geçmeye katkıda bulunmak üzere çalışıp erkek ve kız çocukları dünyaya getiriyorlar. Benim bu aşamada düşündüğümse, "ulan bir kere de ikiz olmuyor, bir kere de üçüz olmuyor arkadaş" oluyor...

Neyse, klübeleri diktik üç beş tane, bir de builders guild'imiz var, kümeslerimiz de ok, acıkan yumurta yiyecek kümes buluyor yani eee, ekmek? Hemen bakery yapmalı [fırın... fırın... fırın... ehehehe]. O bitince farm [çiftlik] yapmalı ki inekleri sağınca sütü koyacak [ve 'satacak' tabi keh keh keeeh] yerimiz olsun. Maksat çocuklar iyi beslensin, çabuk büyüsün, ehe... Fırını yaptım da ekmek yok diyorsanız, ilkbaharda ya da yazın ekin derim ekinleri yine; bir birim ekin 100'e patlar, biçince, 3 birim ekmek çıkarır, hasat sonbaharda tabikine. Bir 'bakery' 24 birim ekmek alır, fazlası zarar, matematiği kuvvetli olanlar oturup hesaplasınlar kaç birim tohum ekmeli diye, ben uğraşamam, zamanında çok uğraştım matematikle, hani ne oldu, dünyayı kurtarabildim mi? [yok hayır, walla mesaj yok!] Bakery, Farm gibi binalarda kaç birim ürün kaldığını öğrenmek için, binaların üzerlerine gelip, büyüteç çıkınca sol tuşa basmak gerekir. Guild evlerinde de [builders guild, footmans guild, archers guild, church vs...] bu geçerlidir. Onlarda da konuyla ilgili kaç insanın görev yaptığını anlarsınız. Yeri geldi hemen söyleyeyim, bir guild evinde en çok altı kişi görev yapabilir. Örneğin, footmans guild'iniz var ve altı tane de footman'iniz var. Yedincisi ve daha sonrakiler için yeni bir 'guild' yapmanız gerekir.

Gelelim süt davasına. Süt iyidir. İçmeli. 1 litre sütte, yaklaşık 30 gram protein vardır, günde bir bardak içsen ayda 180 gram eder ki fena bir skor olmaz... Bunun dışında, haa, bir saniye evet, oyun, tabii, açıklıyorum, hımm, ne diyordum, çitle [fence] çevrili bir arazi yapın, farm'a yakın olması güzel olur tabi, kapılarını ya da en azından bir kapı koymayı da unutmayın ki, içine girip çıkabilesiniz, inek de sokabilesiniz. Şimdi bir adamınızı seçin, haritayı açın bakalım biraz, çevrede başıboş inekler olacak. Onları bulun, sevin onları, himayeniz altına alın. Seçili adamla ineğin üzerine tıkladığınızda, ineğin boynuna bağladığı eflatun bir bağ ile artık inek sizin olacak, size bağlanacak yani, ehehe. Bu bir ineği işaretlemek. Bir kaç ineği birden böyle işaretleyebilirsiniz. İşaretlediğiniz inekler, hep sizi takip ederler, alın onları ve götürün bakalım çitle çevirdiğiniz arazinin içine. İki ya da ikiden fazla götürüp de bırakırsanız, kapıları kapatıp çıkmayı da başarabilirseniz [buraya yazmaktan daha kolay], orada çoğalır inekleriniz ve kadınlar da onları sağabilir, süt olayını da böylece çözüme kavuşturursunuz.

Şimdi köyde işler yoluna girdi işte, tabii bol bol da klübe yaptınız, nüfus da artıyor... Tıkır tıkır dönerken çarklar, bir elemanla ekran açalım biraz. Hatta haritanın tamamını açın siz, ben geliyorum. Bu arada, gümüş bir kadeh falan bulursanız, alın ve bayrağınızın dikili olduğu köy meydanına getirin. Bu çok para demektir. Oyunda bunun gibi bir çok obje var. Örneğin, altın buluyorsunuz, bu gümüş kadehlerin altınları da var, sonra büyülü kılıçlar var, ne alaka demeniz için kürek

var, enerji tamamlayan iksirler var, kapıları açacak sihirli anahtar var, var da var yani. Onlara da değineceğim kısaca ama ekranı açarken karşılaşmış olacağınız, kurttu, arı böcüğüydü, mantarıydı, kovanıydı, biraz da onlardan bahsedeyim. Öncelikle doğal çevrenin insan için getirdiği bir sorun da arılardır. Mavra olsun diye demiyorum, geçen gün araba kullanırken arı soktu mesela beni. Gerçekten acıtıyor. Kulağımın



BEASTS & BUMPINKS

arkasından sokan arıyı alıp dışarı attım, acı içinde kıvranırken, tekrar içeri girip tam gözlerimin önünden zafer turu atarak geçip diğer pencereden çıkıp gitmesini de başka zaman anlatırım. Öyle de bir anım oldu...

Neyse, başlarda arıları öldürmek için kullanabileceğiniz tek silah 'taş'. Arı eğer köyünüze saldırmışsa, çocuk ve kadınlara girişiyor ilk. Çok önemli bir düşman değil ama. Kurtlar daha tehlikeli mesela. Onlara karşı da silahlar aynı. Zombilere, dev beast'lara falan hiç geçmiyorum ama bir kaç püf noktası var tabii işin. Örneğin arıların kovanını bulup darmadağın etmezseniz, en alakasız zamanda gelip kulağınızın arkasından sokarlar. Kurtları teker teker öldürmek gerekiyor, ama her düşman da olduğu gibi onların da üzerine tek kişi değil de, bir kaç kişilik bir ekip'le gitmek tabii ki en önemli püf. Zombilerin mezarları var. Orayı bulup yok etmeli, ama şöyle bir durum var, taş, zopa falan kar etmiyor o mezarlara, beşinci bölüm de göreceksiniz büyülü kılıcı bulup onunla halletmeli. **Dark Wolf'lar** var, onlar da gri kurttan daha atik ve güçlü, siyah kurtlar. Arıların daha güçlüleri var, kırmızı arılar. Yarasalar var. Var da var diyeceğim yine, kitap olarak yayınlamamak için bu açıklamayı... Ama şu da var ki, oyuna çok şey katıyor bu envai çeşit düşman. Gerçekten müthiş ve gerçekten heyecanlı. Düşünsenize, köyünüzde doğan bir çocuk yumurta yiyor, süt içiyor, zaman geçiyor, büyüyor, koca adam oluyor sonra onu asker yapıyorsunuz footmans guild, knights guild ya da ne bilem işte archers guild'de... Yavaş yavaş ekranı açıyorsunuz ve birden çok alakasız bir düşman, zombi örneğinde olduğu gibi.

Sadece bu değil ama olaya daha bir duygusal yönden de bakayım çeşit olsun dedim...

Az daha unutuyordum, bir de mantarlar, yağ birikintileri falan var. Yağ her neyse de, mantarlar orada burada, heryerde karşınıza çıkıyor. 'Gurme Muder-ne bulursak yiyek bence' diye köşem oluncaya kadar buradan önemli mantarları açıklıyorum, Halkım!

Yorgunsan, bezginsen, kendini iyi hissetmiyorsan, kırmızı, beyaz benekli mantar vereyim, at ağzına, hemen kendine gel, gücünü tamamla ['gerçek hayatta da tam tersi oluyo, direk ölüyon, bana üç kere oldu pis bişey']. Bak halkım, eğer ki, kahverengi yuvarlak mantar görürsen ve cenge de gideceğin gelmişse hemen ye onu, atiklik verir, isabetli atış yapmanı sağlar... Seni severim halkım, olur da beyaz dik mantara rastlarsan yeme, aramızdan erken ayrılma derim ben sana...

Genelden özele oyunu şöyle bir tanıdık, ikinci, üçüncü derken yeni binalar, yeni düşmanlar ve ağır ağır çıkılan basamaklar, hafif dozlarda ısındıra ısındıra artan zorluk derecesi bölümden bölüme zıplaya hoplaya... Bu bilgilerle bölümleri uça seke geçmek mümkün, önünüz açık artık. Ama durun bakalım, sizi böyle çıkarmayacağım oyunun karşısına, biraz daha oturun bakalım, önemli bir kaç şey daha var diyeceğim:

Bol bol **well** [kuyu-pınar] yapın, su hayattır ayrıca da güzel para getirir. Sağlık için, ürünü bol tutun, fiyatları da çok yüksek tutmayın. Bazı bölümlerde salgın hastalıklarla karşılaşacaksınız. Bu hastalıklar kişiden kişiye değme yoluyla da bulaşabilir, kişinin su içtiği kuyudan da yayılabilir. Rahipleriniz, **mass healing** [toplu iyileştirmeceler] ile hastaları iyileştirebilseler de, işin sırrı, ölüleri çok bekletmeden gömmekten geçer [rahibinize / rahiplerinize **'bury corps'** emri verebilirsiniz]. Ayrıca, böyle durumlarda kiliseye bağış [church donation] parasını da aşağı çekmeniz iyi olur, hasta kişi gelince iyileşiyor çünkü, gelip iyileşmesi vereceği üç kuruştan iyidir.

Büyücünüzün özelliklerini iyi öğrenin iyi kullanın, örneğin bir bölümde hatırlarım, bir sürü tuzak vardı. Bir türlü yolumu bulamıyordum. Oysa çok kolaymış, önce büyücünün tuzakları gösterebilmesini sağlayacak scroll'u buldum sonra da önde büyücü arkada askerler, düşmanı bulup yoketmiştim.

İlerledikçe karşılaşacağınız yeni binalar, hapishane [prison], büyücü evi [wizards guild], belediye binası [hönk, yani 'town hall' lem ehehe] gibin, tuzaklar [spike trap: yerden çıkan ucu sivri demirler, flame trap: yakarım delice...], yeni birimler, okçu, şövalye, vergi toplayan eleman vesaire, yeni düşmanlar, ogre falan gibin, bilmeceler vs. oyuna müthiş bir sürükleyicilik kazandırıyor. Patlayan ineklereyse ne demeli bilmiyorum. Suç dalgaları da ayrı bir tat. Ve daha nice sürprizler diyorum, bunların üzerine...

Bir kaç da notum var:

✓'Cin fikirli dostum Nadir bakın ne bulmuş oyunda' isimli bir tiyo vereyim size: "Tuzaklı yolları geçmek için iki saat büyücüyle yolu açam diye uğraşmadım ben abi, yaptım yolumu düşmanın köyüne kadar [iki saat yerine beş saat uğraştın yani ehehehe - muder], adamları da yaptığım yoldan götürdüm oldu bitti, ne tuzak kaldı ne bişey, zaten tuzak olan yere yol yapamıyon..." İşe yarar bir tiyoya benziyor, adam yapmış ben bilemem...

✓Shift yardımıyla, birden fazla adamı aynı anda seçmek mümkün, yazmadan geçmeyeyim dedim...

✓Bazı bölümlerde düşman çok sık sorti yapmaya başlarsa köyünüze, çitle çevirmenin faydası olabilir diyorum. Ancak zombiler neyin, üç-beş kafa atıp çiti delebiliyorlar, arıdan falan korunursunuz ama bu yolla... [Kulağımın arkasına çit çekecem]

✓Kısa ara demoları da gözden kaçırmamak gerekir ama o kadar kısalar ki, kaçırdım gitti bile...

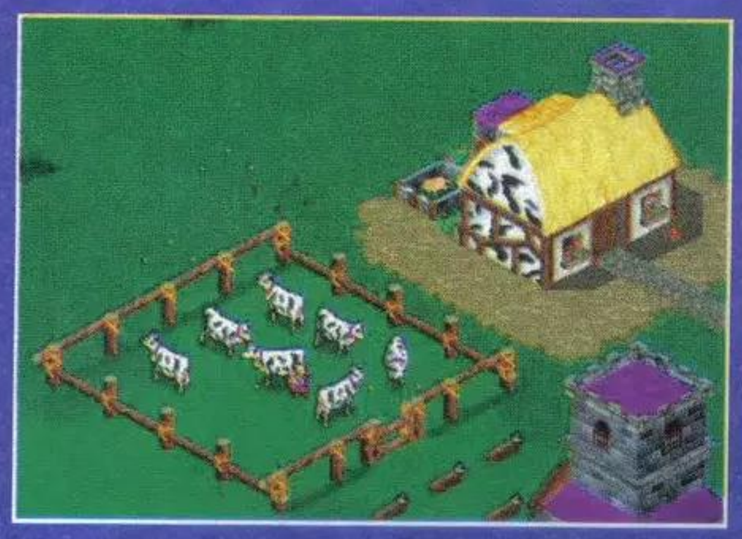
Söylenecek ne kaldı başka bilmiyorum. Benden bu kadar, yılın real-time'ı için adayım B&B'i alıp oynamak, ömrünüz yeterse bitirmek size düşen şimdi...

Her zaman diyorum ben, "olm takıldığınız bir yer olursa bana yazın" diye. Yazın, uçuşsun bakalım havada mail'ler, "subject" önemli değil, yazın gelsin... Bu arada, su geçirmez saatinizi test etmek için çok derine dalmayın, derinde böcük olur, kapar götürür ne saat kalır ne de su geçer o dakkadan sonra... Benim olayım da bu, sizi tehlikelerden korurum. Çok yazmam, özüne inerim, zamanı gelince de, geçirmem, kaçar giderim...

PS: "Böylesi daha güzelmiş lem..." => Bu yazıdaki tüm köşeli parantezleri, dostum Zebani'ye ithaf ederim...

PS2: Onur iyi çalışıyor, www.gsmnet.com'a da gereken özeni gösteriyorsunuz umarım, "gsminn"e de buyrun emi...

☒ MUDER "Hayat, iki köşeli parantezin arası"... muder@gsmnet.com



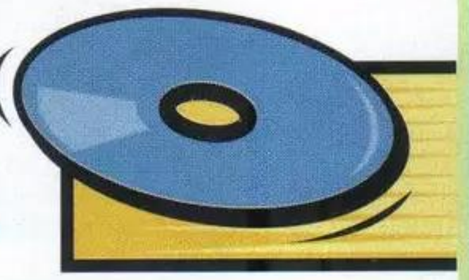
AKAY-NET

BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

CD OYUNLARINDA HİÇ KİMSE BİZİM FİYATLARIMIZI YENEMEZ!

HER ZAMAN EN ÇOK SATILAN VE EN YENİ OYUNLAR BİZDE!

İŞTE SİZE LİSTEMİZDEN BİR KAÇ OYUN...



....BROKEN SWORD 2
....DARK COLONY
....DARK FORCES 2
....DOMINION
....MONKEY ISLAND 3
....MYST 2
....QUAKE 2
....REBELLION
....SHADOW WARRIOR
....STARCRAFT
....LAND OF LORE 2
....LONGBOW 2
....TOMB RAIDER 2
....UNREAL
....HEXEN 2

... VE DAHA NİCE ÇEŞİTLER !

BİLGİSAYARCILAR

HEMEN ARAYIN, FARKI GÖRÜN !

TEL: 232-362-3021
FAX: 232-362-0313

CENGİZ TOPEL CD.44/1-C
KARŞIYAKA - İZMİR

SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR, PERAKENDE SATIŞIMIZ YOKTUR.
BAYİLİKLER VERİLİR. AYLIK 500 ADET OYUN ALAN BAYİLERE ÇOK BÜYÜK KOLAYLIKLAR...

ARAYIN, FIRSATLARDAN YARARLANIN...

SHADOW WARRIOR

Shadow Warrior, yani "Gölge Savaşçısı". Onlar ninjaların seçilmişlerindendiler ve en iyi olmak üzere eğitim görmüşlerdi. Japonya'nın bütün şirketleri için vazgeçilmez birer koruyucu ve işbitiriciydiler. Kahramanımız Lo Wang ise gölge savaşçılarının en iyisiydi. Ve tabii ki o da bir şirket için, bir endüstri devi olan "Zilla Enterprises" için çalışıyordu. Ama bir gün Lo Wang, şirketin asıl hedefinin pazarda pastanın büyük payını kapmak değil de karanlık taraftan getirdiği şeytani yaratıkları kullanarak Japonya'yı ele geçirmek olduğunu öğrendi. O, onurlu bir adamdı ve yapması gerekeni yaparak görevinden istifa etti. Elbette onun gibi bir usta ya senin tarafında olmalıydı ya da hiç kimsenin! Bu yüzden "Master Zilla" yani büyük patron, yaratıklarını ilk testten geçmek üzere görevlendirdi. Test kolaydı: binlerce yaratık yalnızca bir savaşçıyı durduracaklardı: LO WANG' i...

İşte oyunun hikayesi. Anlayacağınız üzere (yani aranızda embesil olmadığını varsayıyorum) Lo Wang biziz. Bu defa farklı bir format yakalamaya çalışan 3D Realms firması, "Ya, şu millet de dünyayı kurtara kurtara bi hal oldu. Bu sefer dünyayı değil de Japonya'yı kurtaralım." demiş ve kahraman olarak da en az Duke kadar çenesi düşük bir ninja seçmiş. Sonuç ise oldukça iyi (yani bu kadar mavra bi oyunu bi daha zor bulursunuz): **SHADOW WARRIOR.** Oyunda Duke3D'nin motorunun gelişmiş bir versiyonu kullanılıyor (bu arada size zehir habercilik yapayım: Aynı ekip çok gelişmiş bir 3D motorunu tamamlamış ve yeni bir Duke oyunuyla oyun severlerin karşısına çıkmaya hazırlanıyormuş. Ama motor o kadar komplikeymiş ki o tarz bir oyunu çalıştırabilecek ev sistemleri ancak 98 sonuna doğru yaygınlaşacakmış (PIII olabilir mi?). O yüzden oyunu şimdilik askıda tutuyolarmış...) ve yine sahte 3D olsa da gerçek 3D motor kullanan Quake II ve Hexen II' ye göre çok ama çok daha verimli motoru olan bir oyun ortaya çıkmış. Sahte 3D motor olduğunu ancak yaratıklara ve objelere bakarken fark edebiliyorsunuz o kadar. Neyse, motor falan diyip aklınızı karıştırmayım sizin (aşağılamak açısından söylemedim canıım, siz bizim velinimetimizsiniz sevgili okuyucular). Oyundaki bölüm sayısı biraz az gibi geldi bana (sadece 22 adet). Ama yeni haritaların internette oldukça yaygın olması ve haritalarının Duke3D ile uyumlu olması bu açığını kapatıyor. Ayrıca oyunu hazırlayanlar levıl dizayn olayını aşmışlar. Oyundaki abartılı bazı yerleri saymazsak mekânlar son derece gerçekçi. Hatta oyunun başında bir araba sokakta kaza yapıyor. Daha sonra kırlarda dolaşıp, dağlara çıkıyorsunuz. Grafikler bayağı bir high-res. Oyunun setup'ından ayarlarsanız çözünürlük maksimum 800*600 oluyor ama eğer geçen sayıdaki cheatlerden "SWRES"i kullanırsanız bir DOS oyununu için çok fazla olan 1600*1200 gibi inanılmaz çözünürlüklere çıkabilirsiniz. Hazır DOS oyunu olduğunu söylemişken, Windows95 altında da son derece rahat ve sorunsuz çalıştığını söylemekte fayda görüyorum (hö?). Ben 166MMX/32MB Ram, 2MB Virge ekran kartı ile oyunu 800*600' de son derece rahat ve hiç kasmadan oynadım. Tahmin ediyorum ki 1600*1200 için bir PII bile yeterli olmayacak. Ama düşük çözünürlüklerde oyun 75-90 fps gibi yüksek animasyon hızına ulaşabiliyor. Bu da hızlı 3D motorundan kaynaklanıyor.

Oyunun grafiklerinden ve hızından bahsedip de sistem gereksinimlerinden bahsetmemek olmaz. En az 16MB hafızalı bir Pentium istiyor. 486'da çalışması gerek ama denemedim, yani emin değilim. Oyun saveler dahil 70MB civarında yer tutuyor. Herhalde günümüz oyunları arasında çok "açgözlü" bir oyun sayılmaz.

Silahlara gelince. Oyunda bayağı çok silah var (10 adet). Ayrıca kullanılabilen eşyalar da mevcut. Silah seçim düğmesine ikinci basışta başka bir silah çıkabiliyor ya da o anda elinizdeki silah başka bir moda geçebiliyor. Silahlar aynen şöyle:

1a) Katana: Meşhur ninja kılıcı. Çift tarafı keskin ve yakından oldukça etkili bir silah. Yani kılıcı bir yiyen bi daha yiyemeden hakkın rahmetine kavuşuyor.

1b) Fists of Furry: Anaokulunda "Kiyaa haaiyt" diyerek gözünü çıkarma teşebbüsünde bulunduğum bi japon çocuk vardı (hangi okul bu demeyin uzun hikaye şimdi). Birden aklım o geldi ben de yazayım dedim. Yani karate falan hesabı. Duvarı yumruklamayın, canınız yanabilir!

3) Shuriken: Ninja yıldızı. Ben pek ısınamadım. "Yıldızlarımız barışmadı" eheheh.

4a) Riot Gun: Pompalı tüfek gibi bişey. Düşmanların çoğunu bir atışta yere yıkabilecek kadar güçlü.

4e) Quad Barrel Shot Gun: Riot gun'ın 4 mermi art arda atanı. Ne kadar eğlenceli silah olduğunu ve benim favorilerimden biri olduğunu söylememe bilmem gerek var mı? Var!

6) UZI: Süper bir makineli tüfek. İki tane bulursanız şenlik var diyebilirim. Kime mi? Aranızda embesil yok sanıyordum!

7) Rocket Launcher:

7h) Mod 1: Normal bir roketatar. Oldukça kuvvetli bir silah diyebilirim.

7i) Mod 2: Heat seeker card bulduktan sonra kullanabildiğiniz bu modda 5 adet alevli roket atabilirsiniz.

7j) Mod 3: Nuke bulduktan sonra (irc'deki değil ehehehhe) bir defalık nükleer füze atabilirsiniz. Saklanmak ya da saklanmamak konusunda tercih sizin. Örneğin Engin Ablanız saklanmayı reddetti ve şimdiki haline kavuştu :o))).

11) Grenade Launcher: Köşe bucak sizden kaçan düşmanlarınıza sallayacak bir bomba atma silahı. Uzak ve yetişemediğiniz yerler için ideal. Başka türlü işinize yaramıyor.

12) Sticky Mines: Yapışkan mayınlar. Duvar, tavan dahil her yere yapışır ve geçen birini fark ederse BUM!

13) Rail Gun: Manyetik bir alan içinden ışık hızında metal parçaları atan etkili bir silah. Yani kısaca "DISINTEGRATION!".

14) Guardian Head: Saçma ama güzel bir silah. Oyunun

ARRIOR

kapağında Lo Wang'in elinde tuttuğu kafanın silahlardan biri olacağı sanırım aklınızın ucundan bile geçmezdi. Ama elinize geçtiğinde çok güzel bir alev topu makinesi haline geliyor.

15) Ripper Heart: İşte vahşet. Herif elindeki kalbi sıkar ve ortaya kendinin aynı bir zombi çıkıp çevreye dehşet saçar. Faydalı bir eser (kalbi eline alıp sıkmak Zebani'nin 69 numaralı kitabı "Kalp, Atardamar ve Şahdamarı - Bir psikopatın psikoanalizi"nden çalınma bir fikirdir. Zebani oyun yapımcılarını mahkemelerde sürüm sürüm süründürmeye and içmiştir. Davalar halen Sautemptın Uluslararası Sulh Ceza Mahkemesinde yargıç Henri "Eshol" Riçırtsın tarafından yürütülmektedir. Yunaytıt Sıteyts'te bulunan bigBEN ise Zebani'nin avukatlığını üstlenmiştir).

İşte silahlar da bu kadar. Birkaç maddesi olan silahları yukarıda da söylediğim gibi aynı silah tuşuna iki kez basarak ulaşabilirsiniz. Çevrede bulunan eşyalar ise üzerinden yürüyünce hemen kullanılıyor:

Armor: Kırmızı olan %100, gri olan %50 zırh verir.

Fortune Cookie: Ünlü şans şekeri. İçinden çıkan mesaja göre %50-200 arası enerji verir.

Small Medikit: Enerjinizi %20-100 arası arttırır.

Heat Seeker Card: Roketatarınızın alevli roket atmasını sağlayan küçük bir devre.

The Nuke: Roketatarınızın nükleer bomba atmasını isterseniz bir nuke bulacaksınız. Unutmayın, Japonya ile Amerika'nın arasını bozan da iki "küçük" nükleer bombaydı.

Anahtarlar: Etraftaki kapıları açmak için kart ya da anahtarlar bulmanız gerek. Eh, umarım fazla zorlanmazsınız. Meselâ uzaktan kumandalı bir araba üzerinde anahtar bulunduruyorsa onu dışarı çıkarmanız gerekebilir (derin ve çok gizli bir o kadar da zor keşfedilecek ipucu yaptım size ehueee).

Ayrıca inventory'de tutup da ihtiyaç duyduğunuz zaman kullanabildiğiniz bazı eşyalar var. Bunlar:

Gas Bomb: Adı üstünde gaz bombası. Atın kaçın. Her ninjaya lazım.

Smoke Bomb: Duman Bombası. Bu gaz bombasından daha etkili ve bir süre sizi görünmez yapıyor. Hani şu filmlerde olur ya, ninja bombayı atar, sonra ortalık duman içinde kalır ve ninja da saldırmak ya da kaçmak için fırsat bulur. İşte o hesap.

Flash Bomb: Ya bu bombaların hepsi birbirine benziyor. Bomba işte. Alın atın. İsterseniz koleksiyon yapın. Bana ne yaw. Alaaalaa...

Caltrops: Küçük ve jilet gibi keskin şeyler. Önemli olan üstüne basan kişi olmamak. Ben pek bi faydasını göremedim.

Night Vision Goggles: Karanlıkta görmeniz için kızılötesi gözlükler. Gizli geçit bulmak için kullanabilirsiniz (alın size bir ipucu daha. Zaten boşuna dememişler "İpin ucunu veren öbür ucunu da verir" diye).

Large Medikit: İlkyardım çantası. Kullanırsanız iyileşirsiniz. Kullanmazsanız iyileşmezsiniz. Ne kadar açık ve net değil mi?

Tool Kit: Bununla bozuk araçları tamir eder kullanırsınız. Ha doğru söylemeyi unuttum. Oyunda tank, tüfek rampası, kasa kaldırma makinesi gibi pek çok araç emrinize amade. Yeter ki tamir etmesini bilin.

Oyunda bu kadar çok eşyanın yanında bir o kadar da yaratık var. Bu yaratıklar ninjaların çeşitli türlerinden tutun da dev maymunlar veya garip yılanlara kadar çok geniş bir yelpazede size sunuluyorlar. Öldürecek yaratık kadar bulunacak gizli geçit sayısı da oldukça fazla. Biraz dikkat ederseniz gizli geçitleri keşfetmekte güçlük çekmeyeceğinize inanıyorum. Ayrıca genel geçer doom kibin kurallarından durmadan hareket et, kulağın seste gözün hedefte olsun, köşeyi dönünce mutlaka iki üç yaratıkla karşılaşırsın hazır ol (bkz. UDKK - Ultimate Doom Kibin Kılavuzu isimli kitabımın "Hayatta kalmak için dikkat edilecek önemli hususlar" konu başlığı) gibi basit şeylere dikkat ederseniz zorlanmayacağınıza inandığım (hakkaten, aranızda embesil yok di mi?) bir doom kibin daha. Açıkçası bazen kendinizi kült ninja filmlerinde gibi hissediyorsunuz. Bazen de sinirlenip kardeşinizin canına kastedebiliyorsunuz (tecrübeyle sabittir). İtiraf etmek isterim ki, oyunu aldığımda "Ulan gene gerçek 3D olmayan doom kibin çıkmış piyasaya" diye sinir kapmıştım ama özellikle oyunun içindeki espriler (etrafta çok göreceğiniz tavşanlardan bir dişi bir de erkek tavşana "muhabbet" ederken rastlamak mümkün, adamımız Lo Wang'ın geyik lafları da cabası) ve oyunun grafikleri insanı oyuna esir edecek kadar güzel. Ortalama bir Pentiumda da (16MB standartlaştı artık, 8MB'ı olanlar ise babalarına 3 kere sihirli kelimeyi söylesin "Upgrade, Upgrade, Upgrade") rahat rahat çalışması bence oyunun artılarından sadece biri. Son söz olarak oyunu "küçük japon kız" resimlerini görmek istemeyenlere tavsiye etmediğimi (gerçi çok yok ama var!), strateji, adventure sevenlere

falan hiç tavsiye etmediğimi, doom kibin severlere acil şifalar dileyerek ilaç niyetine tavsiye ettiğimi söyler, hayatta en hakiki mürşit ilimdir ilkesine bağlı kalacağıma yemin ederim (?). Sevgiler hepinize GAMESHOW dostları.

☒ Burak "Hail and Kill" Bayburtlu

NOT: Yani şimdi yazı bitmiş, notun sırası mı. Zaten yazının çoğu mavra olmuş demeyin ve okuyun. Şimdi benim sınav vardı ya, işte sınavın sonucunda iyi kötü bi yere girdik ve ben de buradan okuldaki arkadaşlara selam yollayım dedim. Hepsi bu kadar. Şimdi hepsinin adını birer birer yazmıyorum ama nasıl olsa dergiyi gördüklerinde anlarlar. Herkese sevgiler...

FİRMA: 3D REALMS
TÜR: DOOM GİBİN
SİSTEM
PENTIUM
16 MB RAM
1 CD 70 MB HARDISK
GENEL: %87

Selam dostlar yine ben ve yine geç kalmış bir yazıyı yazıyorum... Artık siz bile alıştınız benim yazılarımı geç yazmama. Ama napiim derslerim vardı yazı yazamadım. Biliyorsunuz okullar açıldı ve biz ilk haftaya biraz sıkı girdik gibi. Büyük bir ihtimalle (kesinlikle) bu kış yazı yazamayacağım. Yani sizin anlayacağınız, benden kurtuldunuz. Evet bu son yazımda **Constructor** adlı çok zevkli ve bir o kadar da zor real-time strateji oyununu tanıtacağım.

Oyun klasik "Sim" tarzlarından çok ötede (zaten firması Akklaim). Oyunda hem kendi şehrinizi kuruyorsunuz hem de rakiplerinizle (aynı zamanda network üzerinden de oynanabiliyor). Savaşa biliyorsunuz, mafya ve polis kullanabiliyorsunuz (az da olsa), evler yapıp kiraya veriyorsunuz, fabrikalarınızı yapıyorsunuz...

İlk başta bütün oyunlarda olduğu gibi ana menü çıkıyor: Tabii siz hemen oyuna başlıyorsunuz. Ve oyun ekranında bir kaç ikon görüyorsunuz. Önce bu ikonları açıklıyalım daha sonra belki bir kaç ikondan daha konuşup biraz da nasıl oynanacağını anlatırım (kafama göre):

Show Whole Map on Radar: Radar ekranında bütün haritayı gösterir.

Show Houses, Roads, and Men on Radar: Radar ekranında evleri, adamları ve yolları gösterir.

View Current Resident Houses: Evlerinizin listesini gösterir. Burada (doluysa) evde oturan kiracının durumunu yani mutlu mu veya mutsuz mu olduğunu gösterir... İsterseniz yukarı ve aşağı ok işaretlerinin ortasındaki ikona basarak eve yakından bakabilirsiniz.

Select Objects to Build: Gadget Factory'de yaptığınız objeleri yerleştirmenizi sağlar (ağaçlar, metro girişleri, heykeller, havuzlar cart curt...).

Bank Manager Data Screen: Buradan para durumunuza bakabilirsiniz. Yani nerden ne kadar geliriniz olduğuna, nereye ne kadar harcama yaptığınıza ve ayda ne kadar kazandığınıza. **"View Performance Statistics"** ikonu ile durumunuzu şematik olarak gösteren tabloyu görebilirsiniz. İşin kötüsü her yıl vergi ödemek zorundasınız ve bu vergiyi ne kadar geç öderseniz o kadar faiz biner. **"View Tax Data"** ikonu ile ne kadar vergi ödeyeceğinize bakabilir ve eğer vergi zamanı gelmiş ise **"Pay Outstanding Tax Now"** ikonu ile ödeyebilirsiniz. **"Increase Overdraft"** ikonu ile 5000 borç alırsınız ve **"Decrease Overdraft"** ikonu ile geri ödersiniz.

Mob Boss Negotations: Bu ekranda mafaya ile iş yapabilir, onlardan borç alabilirsiniz. 20.000 papel'e aylık 400 papel faiz alırlar ve 2 yıl içerisinde geri isterler (adamı oyarlar).

Review Previous Messages: Ekranda beliren mesajlara tekrar göz atmanızı sağlar.

Setup Options and Save Game: Bilmemki ne işe yarar?

Allow Selection of Important Characters: (acaba doğru mu yazdım?) Adamlarınızın bir listesini çıkrır ve oradan şeçmenizi sağlar.

Purchase a House and Garden Side: Bina yapmanızı sağlar. **"Show Information About Current House"** ikonunu seçerseniz bina hakkında bilgi alabilirsiniz. Daha sonra kafama eserse binalar hakkında bir kaç şey söyleyebilirim (hay benim kafana).

Police Station Information: Buradan (eğer polisleriniz ve polis istasyonunuz varsa) seçtiğiniz bir bölgeye devriye gönderebilir ve çekebilirsiniz. Rakip şirketlerin sorun çıkaran adamlarını içeri atabilirsiniz (benimkileri hep atıyolar).

Pause Game: Üç gündür arıyom hala ne olduğunu anlamadım.

Evet şimdi gelelim ekrandaki diğer ikonlara:

Eğer fabrikalarınız varsa (ki olmak zorunda) ekranın sol üstünde dört tane ikon belirecektir. Bu ikonlarda stok miktarınızı görebilirsiniz ve eğer ikona klik(click)lerseniz fabrika ekranına geçebilirsiniz. Fabrikadan stok çıkarabilmek için oraya bir çalışma gurubu göndermelisiniz. Belli bir miktar stoğunuz olduktan sonra fabrikayı upgrade edebilir ve stok kapasitesini 50'ye çıkarabilirsiniz (normalde 25'tir.) Çeşitli binalar yapmak için bu stoklara ihtiyacınız olacak. Fabrikalara gelince, şöyle:

Wood Yard: Ağaç kesim yeri, buradan çıkan ağaçlarla en basit binaları ve çitleri yapabilirsiniz. İlk yapacağınız fabrika budur. Biraz stok yapmak akıllıca olur ama kiracılarınız Wood Yard'daki seslerden rahatsız olabilirler.

Cement Yard: Çimento fabrikası, bu fabrika ile beton binalar yapabilirsiniz. Aynı zamanda bu fabrikayı yaptıktan sonra yeni tür ve daha sağlam çitler yapabilirsiniz.

Brick Yard: Tuğla fabrikasıdır. Bu

constructor

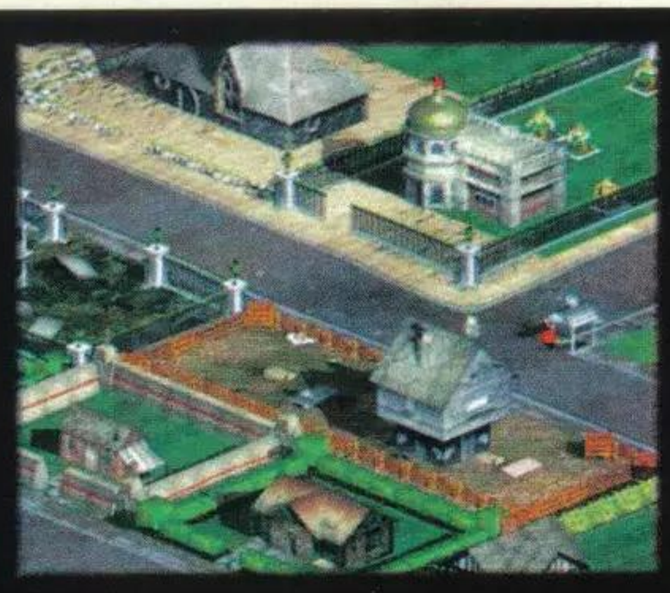
İnşaatımdan insan manzaraları...

Mobster
Elindeki altın yüzükten de anlaşıldığı üzre patron. Büyük klüp başkanı, Küba ile olan tek bağlantısı Havana puroları.

Psycho
Türkçe meali piskopat. Real time doom gibin oyuncusu. Futbol maçlarında sıkça rastlanan bu tür tükenmekte olup, bulundukları yerde özenle imha edilmelile.

Gangster
Psiko'ların küçük patronları. Eski Türk filmlerinden kaçmış şapkaları cabası. Karizmalarına kanmayın sigaraları Bafra sigarası.

Major
Türkçe meali vali. Herşeyden kıllanması elindeki dürbünlerden belli. Kızgın yumruğu olağanüstü hal belirtisi. Karısı olağanüstü cabası



fabrikadan sonra tuğladan ve betondan binalar yapabilirsiniz ve tabii ki daha da sağlam çitler.
Steel Yard: Bu fabrika sonuncu fabrikadır. Buradan çelik elde edersiniz ve... Neyse aynı şeyleri söylemiyeceğim baydı..
Bir de **"Gadget Factory"** var buradan; sokaklarda, bahçelerde ve evlerde kullanılan malzemeleri üretebilirsiniz. Mesela ağaç, metro girişi, heykel, havuz, köpek kulübesi (köpeğiyle beraber seri imalat.), çift cam, bilgisayar, hırsız alarmı, fare tuzağı... Buradan ürettiğiniz malzemelerin bazılarını kiracılara satacaksınız, bazılarını da evlerin bahçelerine koyacaksınız. Metro girişlerinden ise her bloğa bir tane koyabilirsiniz. Böylece adamlarınız daha çabuk hareket edeceklerdir. **Gadget Factory** ikonu ekranın sol altında, alttan üçüncü ikon (dur büyük bir ihtimalle). Ya da dört, emin değilim.Emin olduğum **Gadget Factory'nin** oyundaki en önemli binalardan biri olduğu.Çünkü burada üretebildiğiniz 16 değişik aksesuar sayesinde kiracılarınızı mutlu kılıyor ve düşmanlarınızı onlardan uzak tutabiliyorsunuz. Örneğin **Double Glazing** ile evin ses yalıtımını halletmiş olurken

Guarding Dog ile de istenmeyen kişilerin kiracılarınıza yaklaşmasını önlemiş olursunuz.
Eğer kiracılarınızın bir sorunu varsa sol altta bir adam ikonu çıkar ve buna klikleyince size sorununu ve kaç gün içerisinde çözmeniz gerektiğini söyler. Eğer zamanında yerine getiremezseniz sizi komiteye şikayet eder ve eksi puan alırsınız. Hatta vergilerinizi bile arttırabilirler.
Bazen de belirli objectifler çıkar. Bunlar ekranda otomatik olarak belirirler ve yine size belli bir zaman dilimi verilir ve bu zaman dilimi içerisinde bunları yapamazsanız; evlerinizin birkaç tanesini kaybedebilirsiniz, ceza alabilirsiniz, hatta oyun bile bitebilir icabında. Özellikle sizden topraklarınızın %90'ını kullanmanızı istediklerinde ve zaman dolduğu halde kullanmadığınızda oyun kesinlikle biter. Bazen bir park yaptığınızda oraya belli miktarda ağaç ve havuz koymanız istenir eğer yerine getiremezseniz oyun yine biter. Zaten oyunda temel bir objektif var; belli bir zaman dilimi içerisinde 1.000.000 papel kazanmalısınız (easy game'de), eğer bunu yapamazsanız zaten oyun biter. Tabi bu objektiflerden bazılarını yaptığınızda eksi puanlarınız silinebilir (sıkıysa yapmayın bakiim).
Eğer bir yerde çatışma çıkarsa sol altta silah ikonu çıkar veya sizin bir binanızı elegeçirmeye çalışıyorlarsa bu ikonun hemen altında tel örgü ikonu çıkar. Bunların üzerine bastığınızda otomatik olarak olay yerini görebilirsiniz.
Birazda H.Q.'dan bahsedelim. H.Q. ikonu sol tarafta ortada bulunur. Burada yapılan işlemler:
Create Tenant From 2 Spare Workers: İki tane işçiden, bir tane kiracı yapmanızı sağlar. Bunun için H.Q.'da iki tane boş işçiniz olmalıdır.
Create Worker From 2 Spare Tenants: İki tane boş kiracıdan (eve yerleştirilmemiş), bir tane işçi yapmanızı sağlar.
Create Foreman From 4 Spare Workers: Dört tane işçiden bir tane ustabaşı yapmanızı sağlar.
Create Repair Man From 3 Spare Workers: Üç tane işçiden, bir tane tamirci yapmanızı sağlar.
Increase Rent From All Houses by %5: Bütün evlerin kirasını %5 arttırmanızı sağlar.
Decrease Rent From All Houses by %5: Bütün evlerin kirasını %5 azaltmanızı sağlar.
Gelelim işçi, kiracı, polis ve gangsterlerin nasıl yapıldığına... Oyuna ilk başladığınızda sadece ilk kademe kiracılarınız olacaktır ve yaklaşık dört tane civarında olacaktır. Öncelikle bir ev yaptıktan sonra oraya bir kiracı almalısınız. Normal olarak bu birinci kademe bir kiracı olacaktır. İkinci kademe kiracıları yapmak için; **Gadget Factory'den** bilgisayar yapmalı ve bunu kiracılara satmalısınız. Bilgisayar olan bir evden çıkacak olan çocuk ilerde ikinci kademe bir kiracı olarak gelecektir. Sadece ilk kademe kiracılar işçi yapabilir. İkinci kademe kiracılar polis yapar ve üçüncü kademe kiracılar gangster yaparlar. Yani kira niyetine bizim için adam ürettirebilir, kiracılarımıza.
Sıra geldi ev kontrollerine: Şimdi gidip bir evin üzerine klikleyin ve ev ekranına geçin. Burada bir kaç ikon göreceksiniz. İlk başta çit yapmaya ekranını açan bir ikon var buradan binanın etrafına çit yapabilirsiniz. Eve kiracı almak için **"View Possible Tenants for Property"** ikonunu ve evden kiracı atmak için **"Evict Tenant from Property"** ikonunu kullanmalısınız. **"Increase Rent"** ikonu ile kira arttırabilir ve **"Decrease Rent"** ile de azaltabilirsiniz.. **"Sell Property to Council"** ikonunu seçerseniz, binayı satarsınız. Bu ekranda aynı zamanda kiracıların durumunu görebilirsiniz. Ne kadar ömürleri kaldığı, ne kadar kira

Fixit
Görev adamı. Gurbetteki Türk'lerin musluk tamir edeni, bıyığından belli. Başbuğu emretsin ölüme koşa koşa gider de gözünü bile kırpmaz. Patlıcan burnu olmasa adama bile benzer.

Swat
Yunus misali koruma görevlisi. Amerikanvari giyimi, kulaklıkları ve siyah gözlükleri sizi şaşırtmasın, olay yerinde olay anından önce olur. Dedik ya Amerikanvarı...

Hippi
Kendilerini 60'larda yaşıyor sanan çiçek çocukların dikenleri bizlere batmaya başladı. Çırılçıplak dolaşmalarına ve şarkılarına lafımız yok ama fazla Hiipi'lik de can sıkar, kötü örnek olur genç kuşaklara.

Ghost
Görüp de inanmayan, görmeyip de inananı çoktur. Ben ne gördüm ne de inandım. Ama her kötü işte parmağı olduğuna eminim. Baksanıza parmaklara ve gözlere...

ev(ev!) yapmış olmanız lazım. Dikkatli olun bilgisayar da sizinle aynı araziyi alabilir.

Son olarak size adamların yönetiminden bahsedeyim:

Foreman: Çalışma grubu lideridir. İnşaat yaparken, fabrikada çalışırken, dekorasyon yaparken... kısacası her türlü işte kullanmanız gereken grubun lideridir. Bu adamlar olmadan işçiler sadece savaşırlar ve eblek eblek gezinirler. Bu adamlara bir çalışma grubu yapmalısınız. Bunun için el sıkışan amam resminin (ikonun ismini unuttum) olduğu ikona basmalısınız ve çıkan listeden adamın yanına bir kaç (maksimum beş) adam vermelisiniz. Çıkan listede boş adamların yanında uyku işareti vardır ve cerçevesiz yeşil kutu ile gösterilir. Mesela bir bina yaparken binanın üzerine klikleyip daha sonra **"Call Workgang"** ikonuna basarsanız işçiler gelir ve işe başlarlar. Diğer bütün işlerde de aynı ikon vardır. (mesela fabrikalarda.) **Foreman'ler** aynı zamanda gerksiz binaları ve objeleri havaya uçurabilirler. Ve rakibe ait bir binayı elegeçirebilirler.

Worker: Bu adamlar tek başlarına sadece savaşçı olarak kullanılırlar.

Gangsterler: En iyi savşçılardır.

Bu arada unutmadan bir şeyler daha ekleyeyim: Eğer **"Pawn Shop"** yaparsanız rakibin fabrikasından stok çalabilir ve kiracılarını rahatsız edebilirsiniz. Eğer apartman yaparsanız bir gurup serseriyi rakibin bir binasına sokup parti vererek ortalığı dağıtabilirsiniz. Veya çete savaşı başlatabilirsiniz. Bu arada polislere dikkat. Eğer hippilerin yaşadığı binayı yaparsanız sokakta gürültülü bir parti vererek veya bahçesinin önünde dolanarak rakibin kiracılarını rahatsız edebilirsiniz. Ve bir fabrikayı protesto edip onu belli bir süre kapatabilirsiniz. Tabi bütün bunları yaparken hippiniz dayak yiyebilir.

Bu arada tenant'lardan yani kiracılarınızdan bahsetmeden devam etmeyelim: Pirpirikli bir evsahibi olarak kiracılarınızı seçerken dikkatli olmalısınız. Kiracıların kendilerine has özellikleri vardır. Kimileri zarar vermekten hoşlanır, kimileri çulsuzdur, kimileri ise halim selim insanlardır.

Biraz da oyunun genel gidişatından bahsederek yazımızın sonlarına doğru geçiş yapalım: Eğer kiracılarınızı mutlu edebilir, binalar ve fabrikaları kurmanın temel kurallarını çözebilirseniz başlarda başınız pek ağrımayacak demektir. Oyun ilerleyip sorunlar arttıkça işler sarpa sarınca neler yapacağız acaba! Onarım, zamanında vergi ödeme, Hippi'lerle uğraşma ve kiracılarınız için ağaç alabilmek gibi. İşte bu andan sonra Constructor'a bağımlı hale geldiniz demektir. Stratejik kararlarınızın önemi gittikçe artacak, sizin de fark edeceğiniz üzere. İnşa edeceğiniz binaların da önemi artacak haliyle: Eğer bir hastahane kurmaya karar verirseniz kiracılarınızın ve işçileriniz sağlık durumları konusunda endişelenmenize gerek kalmayacak. Öyle ya, işçileriniz oyunun başında Formen'lerini takip ettikleri gibi enerjik bir şekilde çalışmaya devam edemeyecekler. Ya da polis istasyonu kurup kiracılarınızın bir iki çocuğunu polis olarak yetiştirirseniz sokaklardaki güvenliğiniz artacak demektir. Anlamış olduğunuz üzere kiracılarınızın çocuklarının ne olacaklarına karar vermek de oyunda oldukça önemli bir nokta. Constructor'u karşılaştırabileceğim oyunlar içinde en iyi seçim Dungeon Keeper olacaktır. Dungeon Keeper oynamışlar hemen homurdanmaya başlamasın. Her ne kadar Dungeon Keeper'ın atmosferi oldukça farklı olsa da her iki oyunda da binalar kurup düşmanlarınızla mücadele etmek (savaşmak) zorundasınız. Bunun yanında Constructor'un grafikleri ve animasyonları oldukça eğlenceli. Yob'ların partilerini, Hippi'lerin duş almalarını seyretmek oldukça eğlenceli oluyor! Diyeceğim o ki Constructor birçok eğlenceli ayrıntı ve animasyon ile dolu. Keşke Constructor'da da Dungeon Keeper'da yaratıklarımızın gözünden oynayabildiğimiz gibi sokaklara inebilip kiracılarımızın gözünden evlerimizi gezebilseydik.

Tekrar edip uyarıyorum. Constructor bağımlılık yapacak derecede güzel ve mavra bir oyun.

Evet beyler sanırım benden bu kadar gerisini sizlere bırakıyorum ve aradan sıyrılıyom. Biliyorum yazı belli bir düzene göre gitmiyor ama eğer oyunu oynamadan evvel okursanız sanırım yararlı olur. İyi işte hadi elveda...

☒Gökhan "Born To Build" Tarcan

verdikleri, kaç çocukları olduğu, ne zaman çocukları olacağını v.b. Sol tarafta para ikonunun etrafında adam ikonları vardır. Bu ikonları seçerseniz tenant'lardan çocuk yapmalarını istersiniz. Ne kadar zamanda çocuk olacağını ise sağ tarafta gösterir. Eğer bir kiracıdan çocuk yapmasını isterseniz ondan kira alamazsınız. Bir de bu ekranda dekorasyon ikonu vardır. Bu ikona basınca dekorasyon ekranına geçer. Bu ekranda evin odalarını dekore edersiniz (Yani upgrade edersiniz demek oluyüüü). Dört tane oda vardır ve bunlar şu işlere yararlar:

Bed Room: Daha çabuk çocuk yapmalarını sağlar.

Bath Room: Evin daha az hasar almasını sağlar.

Living Room: Kiracıların daha az meraklı olmalarını sağlar.

Kitchen: Kiracıların daha uzun süre yaşamalarını sağlar.

Yine ev ekranında yapabileceğiniz bir şey de **Gadget Factory'de** imal ettiğiniz bazı ürünleri satmaktır. Bunun için **Gadgets** ikonuna klikleyin ve satmak istediğiniz ürüne klikleyin. Yalnız ürünün stoklarınızda bulunmasına dikkat edin.

Evet yavaş yavaş sonlara yaklaşıyoruz... Yine oyun ekranının solunda bir dünya ikonu vardır buradan kendinize yeni arazi alabilirsiniz. Yeni bir arazi almak için son aldığınız araziye en az bir

ATA Computer'e hoş geldiniz! - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

PC Oyunları

Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

Disket Oyunları

Hercules
Dark Reign
X-Car
Ignition
Sky Target
Hexen 2
Mageslayer
NHL '98
Postal
Sonic 3D
Chess Master 5500
Virtua Fighter 2
Outpost 2
Warlords 3
Puzz-3D
NFL '98

CD Oyunları

Hexen 2
Constructor
Blood Omen
Warlords 3
Resident Evil
Lands of Lore 2
Shadow Warrior
Imperialism
Sonic 3D
Postal
X-Car
4-4-2 Soccer

Pek yakında en yeni oyunlar!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

1.500.000 tl

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
H. of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

2.000.000 tl

Win95 Games III

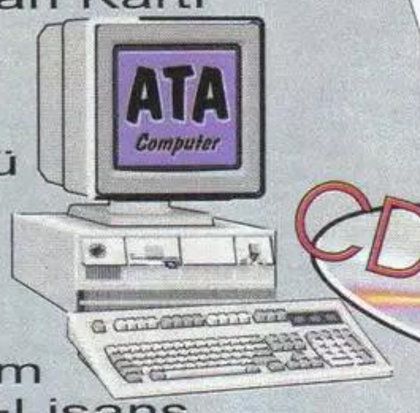
ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL

2.000.000 tl

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 166
$939

Intel VX 256 Cache Board
Intel MMX 166 Mhz Cpu
14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
16 Mb Edo Ram
1.7 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad
20X Cdrom
16 Bit Ses Kartı
33.600 Fax/Modem
Win'95 Cd+Kitap+Lisans



UPGRADE Yapılır!

CD Kayıt 15$

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasaj
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

Done

Başlat

Tr 18:

Eveeet. Lucas Arts'dan yeni bir bomba daha. Şimdi arkadaşlar yazıya başlamadan önce şöyle bi konuşalım. Dost acı söylermiş, kimse üzülmesin darılmasın. 3D Accelerated PCI grafik kartı olanlar şöyle bir kenara geçsin. Olmayanlar da şöyle öbür tarafa geçsin. Hop hoop, MMX falan anlamam, geç bakiim olmayanların yanına. 3D kartı olmayan arkadaşlar bakın, herşey fani, olur böyle şeyler. N'apalım, 3D kartsız çalışmayan oyunda yaptılar sonunda. O kadar MMX falan diye bastılar yaygarayı, ama gel gör ki o da kar etmedi. Onbaşı, gel bu 3D kartı olmayanları psikoterapi merkezine götür. Bu oyunu görmemeleri için ne gerekiyosa yapılsın. Hayatlarının bundan sonraki bölümünde huzurlu bir şekilde yaşamaları sağlansın. Ne? Ha evet o MMX'liyi de götür ve onunla iki katı daha fazla ilgilenilsin.

Diğer gruba gelincee; bu oyun varya bu oyun , peh yani. 180-200 dolar bayılıp aldınız ya o kartları, işte tam hakkını veriyo kartın. Hardware antialiasing, 640x480, 24 bit renk, 30 fps (ve üstü)... (Diğer grup okumuyo dimi buraları). Yani sizin anlıyacağınız kartın imkanlarını sonuna kadar kullanıyo bu oyun.

Shadows Of The Empire, Star Wars film serisinin Empire Strikes Back adlı bölümü temel alınarak hazırlanmış. Yani oyunun başından itibaren bir senaryo takip edilmekte ve bu senaryo üzerinde arcade tarzı bir oyun sergilenmekte (eheheh, ula ne diyom ben ya). Oyun 10 seviyeden oluşuyor ve biz Dash RENDAR adında bir paralı askeri oynuyoruz. Kötü karakter ise Prince Xizor (Underlord of the Black Sun Crime Ring) canlandırıyor.

Oyunun oynanışı tek bir tarzda olmadığı için diğer arcade oyunlara göre bir arti kazanıyor. Level'ine göre; uzay savaşı (Outrider'la), Snowspeeder (filmi görenler için; hani AT-AT lerin ayaklarına ip saran uçak varya işte o), Speeder Bike (Harley Davidson'un tekerleksiz modeli) ve Doom gibin (bu modda jetpack olayı da mevcut) oynanabiliyor. **Create New Player** ile karakterinizi yaratıp, **Play Pilot**'la oynamaya başlayabilirsiniz. Her yeni karakter, sadece yeni bir save game anlamına geliyor ve oyun level geçince otomatik olarak save ediliyor.

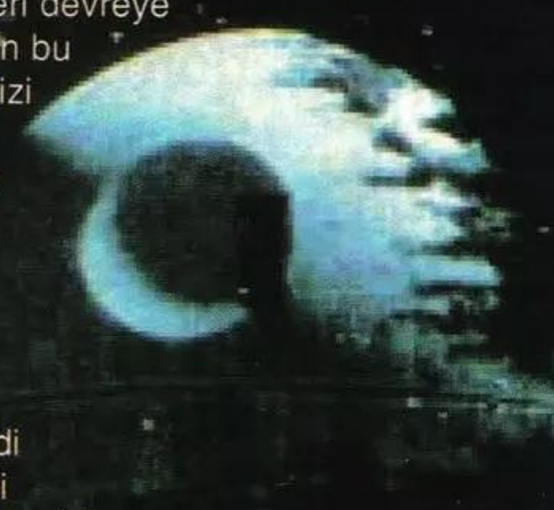
Level 1: Battle of Hoth:

Valla Vader lafı bütün oyun boyunca sadece burda geçiyor. Şimdi biz sadık robotumuzla, üzeri tamamıyla buzlarla kaplı olan Hoth gezegenine yaklaşıyoruz. Rebel Üssü'de bu gezegende. Bu arada Vader harıl harıl Luke'u arıyor. Hoth gezegenine Imperial Probe göndermiş ve bu gezegendeki Rebel Üssü'nü de keşfetmiş durumda. Vader subaylarına kara saldırısı için hazırlanmalarını emrediyor (oyunda böyle bi mizansen yok ben filmden atıyorum). Biz de gezegene inip Luke'a üssü savunması için yardım eteez. Hatta Luke alınmasın ama bütün işi biz yapcaz desem daha doğru olur. Neyse üsse inip robotumuzla iki laklak yaptıktan sonra. Snowspeeder'a atlayıp uçmaya başlıyoruz. Bu bölüm 4 aşamadan oluşuyor. Birinci aşama, ikinci aşama, üçüncü ve dördüncü aşamalar. hehehehe (tamam kendimi vuruyorum zahmet etmeyin).

Snowspeeder'ları kullanmak oldukça kolay. Hedefleriniz sırasıyla; Probe'lar, AT-ST'ler ve AT-AT'ler. AT-AT'ler için yaklaşıp frene basın, yakınından geçerken Harpoon atmamızı belirten mesaj gelince Space tuşuna basıp harpoon'u fırlatın, kamera görüntüsü değişecek ve sizi AT'-AT'in etrafında turlarken gösterecektir. Freni bırakmadan arkanızdaki iple AT-AT'in etrafında 3-4 tur atın. Ayakları bağlanan robot burnunun üzerine çakılacaktır. Çok kolay değil mi? ehehe. Düşürdüğünüz her AT-AT size bir Challenge Point veriyor.

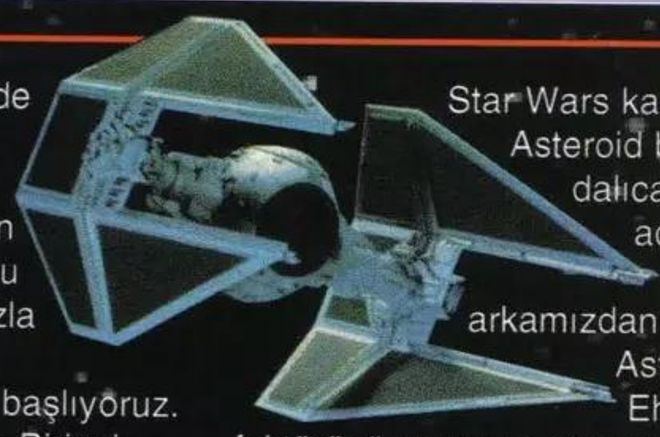
Level 2:Escape from Echo Base

Birinci bölümde ne yaparsanız yapın, İmparatorluk güçleri Ana jeneratörü havaya uçuruyolar. Siz Echo Base'e dönünce robotunuz diyor ki; "Abi ana jenaratörü havaya uçurdular. Üssün içine girip yedek jeneratörleri devreye sokmazsan bu adamlar bizi karbonlu dondurma yapar. Herkes kaçtı gitti bi biz kaldık burda. Hadi ben gemiyi korurum, sen çık işi hallet". Sen bu iş bölümüne ne kadar bozulsan da, oyunu oynayacak olan sen olduğun için fazla sesini çıkarmıyorsun, paşa paşa üssün içine giriyosun. Bu bölümü değiştirilebilir kamera açıları sayesinde isterseniz Doom gibin, isterseniz MDK gibin oynanabiliyorsunuz. Ayrıca bu bölümde kullandığınız blaster bütün bölüm boyunca tek silahınız. Ama üzülmeyin bölüm içinde toplayacağınız değişik mermilerle değişik etkilerde ateş edebiliyorsunuz. Yedek jeneratörü aktif hale getirip, Hoth gezegeninden ikileyin.



Level 3: The Asteroid Field

Hoth gezegeninden kaçıyoruz ama bilindiği gibi Star Destroyerleri yörüngede bekliyo. Naapcaz? "Bizi takip edecek kadar aptal olamazlar heralde" diyerek, her akıllı



Star Wars kahramanı gibi Asteroid bölgesine dalıcaz. O da ne adamların gözü kara aynen arkamızdan dalıyolar Astereoid kuşağına. Eheehe Vader faktörünü unutmuş oluyoruz tabii. Vader'a gidip "Onların arkasından asteroid kuşağına dalacak kadar aptal diiliz heralde" diyecek kadar aptal bir imparatorluk pilotu olmadığını bütün Degobah sistemi bilir. Bu bölümde Outrider'ın lazer kulesine oturuyoruz. Ve gelen geçeni indiriyoruz. Burayı mouse'la oynamanızı tavsiye ediyorum. Sol tuşla lazer atışı yapıyoruz. Sağ tuşla ise güdümlü misil atabiliyoruz. Misillerin sayısı 5 ve bitince tekrar doldurulması için bir süre geçmesi gerekiyor. Tie Fighter'ları ve Tie Bomber'ların hepsini temizlemelisiniz Bu arada etrafta göreceğiniz kızarmış asteroidleri ise mutlaka havaya uçurun. Her biri size Challenge point olarak geri dönecektir.Etrafta vuracak bişey kalmadığı zaman bu bölümü de geçmiş oluyoruz.

Level 4: Ord Mantell Junkyard

Bu bölümde Han Solo dondurma haline gelmiş, Boba Fett'de onu Jabba'ya götürmek üzere harekete geçmiştir. Biz de Luke'la beraber Boba Fett'i bulmak için yola çıkıyoruz. Bu arada Prince Xizor, İmparator'un sağ kolu olan Vader'ın yerine göz dikmiş. Vader, Luke'u canlı istiyor. Ama Luke ölürse Prince Xizor'un işi daha kolaylaşacak. Bu yüzden Luke için iyi bir cenaze töreni düşünüyor. Neyse bu başka bir hikayedir başka bir zaman anlatılmalı. Biz işimize bakalım, Boba Fett'i aramaya devam edelim.

Junkyard'a gitmek için hovertrain'leri kullanıcaz. Bu bölüm Doom/MDK modunda oynanıyor. Vagondan vagona atlayarak devamlı ilerliyoruz. Ama siz derseniz ki; vagonlar zaten ilerliyor biz niye stress olalım? Bende derimki; Çok konuşma da oyununu oyna, kafanı çarpıcan şimdi köprüye. Böyle seksek sekerekten en son Hovertrain'e ulaşıyoruz. Ve kapısı kapalı olan Junkyard'a Hovertrain'le, kafadan bodozlama giriyoruz. İçeri girince bir robot, hede hedo hede konuşuyor. Bu hede hedölerden Boba Fett'in Gall Spaceport'ta olduğunu anlıyoruz. Sonra bir düellodur başlıyo. Hemen trenden atlayın ve oradan uzaklaşın. Robotu asla yanınıza yaklaştırmayın, işinizi uzaktan

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

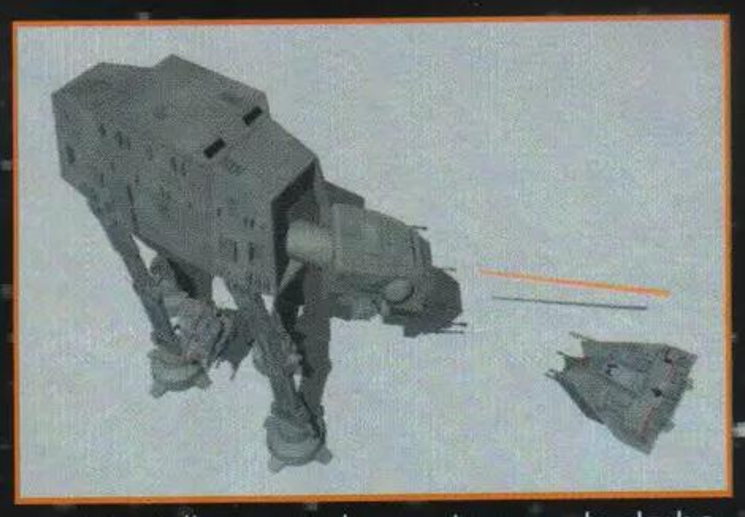
halledin. Çünkü yakına geldiği zaman çok güçlü bir silah kullanıyor.

Level 5: Gall Spaceport

Boba Fett'in İmparatorluk üssü Gall Spaceport'ta olduğunu öğrenir öğrenmez bir hamburger bile yiyemeden soluğu orda alıyoruz. Tabii üssün ortasına öyle lank diye inemeyeceğimiz için, biraz uzağına iniyoruz. Ve üsse ulaşmak için yola çıkıyoruz. Bu bölüm de Doom/MDK modunda oynanıyor. Dar geçitlerden geçip, Storm troopers askerleriyle savaşacaz. Ayrıca burda bir de jetpack olayı var. Bu bölümün en sonunda Boba Fett'le karşılaşıyoruz. En güçlü mermilerinizi buraya saklayın. Bu arada salak robotumuz yine gemiyi koruma ayağına yatıyor. Ama alıştık artık ona.

Level 6: Mos Eisley and Beggar's Canyon

Prince Xizor'un zorlamasıyla Jabba, Luke'un ölüsüne ödül koymuştur. Luke ise, Obi-Wan Kenobi'nin evine gitmiştir ve Jedi yeteneklerini geliştirmenin derdindedir. Prenses Lea bize Luke'un hayatından endişe duyduğunu, gidip göz kulak olmamızı söylüyor. Biz de "Hah! Bi o kalmıştı. Koskoca Jedi'a dadılık yapacaz şimdi" diye içimizden söylenerek yola çıkıyoruz. Cantina Bar civarında dolaşırken iki tane suikastçinin konuşmasına kulak misafiri oluyoruz. Ve Luke'un ölüsüne ödül konduğunu öğreniyoruz. Hemen Speederbike'ımıza atlayarak peşlerine düşüyoruz. Burda ateş etme falan yok. Üstteki çizgide yola çıkmış suikastçileri gösteriyor (kırmızı noktalar), bizde yeşil bir nokta olarak temsil ediliyoruz. Kullandığımız hava motorsikleti ileri ve geri hareket edebiliyor. Ateş etme tuşuyla da diğer motorsikletlerin



yanına gelince yandan motorumuzla darbe yapıp, yoldan çıkarıyoruz. Sonra güüüm. Kırmızı noktalar çizginin sonuna gelmeden hepsini haklamamız lazım.

Level 7: Imperial Freighter Suprosa

İmparatorluk yeni inşa edeceği bir yapının planlarını koyduğu Supercomputer'i Imperial Freighter Suprosa'da tutmaktadır. Geminin içine girip bu bilgisayarı ele geçirmeliyiz. Bilgisayara gidiş geminin ana hangarından ve hangar 3 kattan oluşuyor. Burası biraz puzzle'ı andırıyor. Hangar kapılarını açmak için duvarlarda tabletler var. Uygun hangar kapılarını açıp, bilgisayara ulaşmalısınız.

Level 8: Sewers of Imperial City

Prenses Lea, Prens Xizor ile konuşmaya gider. Fakat Xizor kötü adamlığını gösterip Lea'yı esir alır. Biz de Lea'yı Xizor'un sarayından kurtarmak amacıyla, Imperial City'e lağım şebekesinden girmek için harekete geçeriz. Sırtımızda jetpack'imiz var ve suya daldığımız zaman çıkış için onu kullanıyoruz. Dash'ı suyun içinde çok uzun tutunca boğuluyor ehehee.

Level 9: Xizor's Palace

En sonunda Xizor'un evine girdik. Luke, Lea'yı kurtarırken, biz de Xizor'un evinden Skyhook'una uzanan servis bağlantılarını havaya uçurucaz ve yerle olan bağlantısını yokedicez ki, Xizor kaçmasın yakalayıp hesap sorabilelim. Bunu gerçekleştirmek için servis bağlantılarının olduğu odayı bulun ve panelleri aktif hale getirin. Ama oda ne Xizor çoktan Skyhook'a kaçmış ve bizi karşılaması için bir robot bırakmış. Allah kolaylık versin diyorum, başka bişey de demiyorum.

Level 10: Skyhook Battle

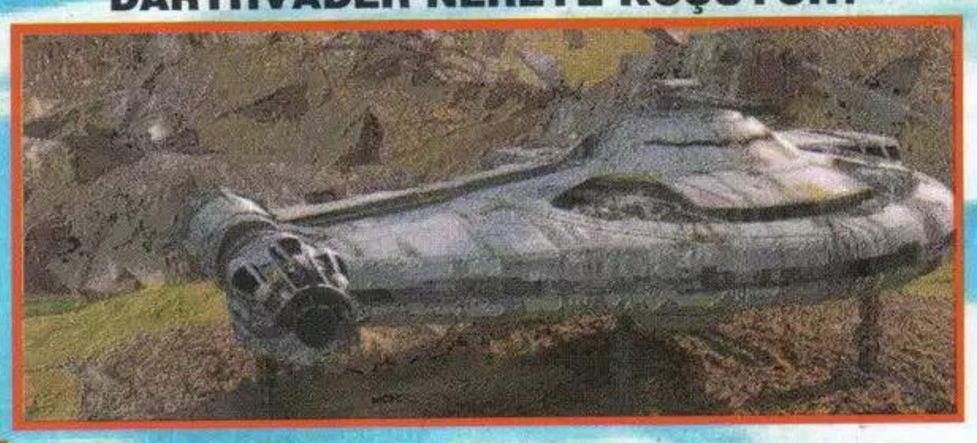
Bu bölüm 3 aşamadan oluşuyo (valla bak bu sefer sahiden diyom). Birinci aşamada; Skyhook'a doğru uçuyoruz. Kontrolü robotumuza bırakıp laser turret'a geçiyoruz. Elinizden geldiğince çok gemi vurun. Çünkü vuracağınız her 5-6 gemi için bir hak alıyorsunuz. İkinci aşamada; Skyhook'un dört kolunda bulunan laser turret'leri havaya uçurmalıyız. Burda geminin kumandasını ele alıyoruz ve tam karşıya ateş ediyoruz. Üçüncü ve son aşamada ise; Skyhook'un dört kolundan içerideki reaktöre dalış yapıyoruz. Burada en az dört sorti yapmak zorundasınız. Her sortide yalnızca %25'lik zarar verebiliyosunuz. Yüzde 100 zarar verince çıkışa doğru uçuyorsunuz.

Ve mutlu son. Aaaa! O da ne? Oyun sonu animasyonunda biz yokuz. Lea ve Luke sanki patlamadan sağ çıkamayıp ölmüşüz gibi konuşuyorlar. Anaaaa. Oyunu easy'de oynayınca Dash RENDAR'a ne olduğunu öğrenemiyormuşuz. Tabii ki siz benim gibi bu hataya düşmeyip medium'da oynayacaksınız ve Dash'e ne olmuş öğrenip bana da söyleyeceksiniz. Ev ödevinizi de verdiğime göre artık yatabilirim.

Son olarak; Tuş haritasından hiç bahsetmedim, çünkü kullandığınız araca göre değişiyor.Oyun sırasında Esc tuşuyla Control menüsünden tuşları öğrenebilir, keyfinize göre ayarlayabilirsiniz. Sağlıcakla kalın.

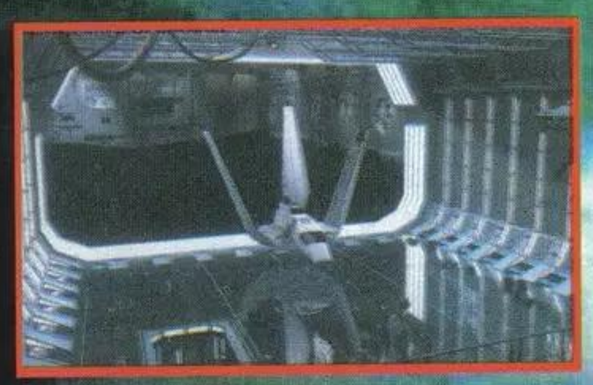
☒Hüseyin "Yeni mi? Hemen alayım" YEŞİLBAŞ

DARTHVADER NEREYE KOŞUYOR?



Dash, uzay gemilerine kaliteli, kristal gibi ses çıkaran, müzik tesisatları yapmakta bütün gezegene ün salmıştı. Şimdilik Şükrü Okçu kadar meşhur değildi ama Force bereket versin iyi para kazanıyordu. Yakında yapılacak olan ve bütün galaxyde çok pupüler olan Gezengenlerarası 765. SpaceShip &Music fuarına hazırlanmaktan başka hiçbir işi yoktu.

Bir gün, güzel prenses Lea'nın yardım isteğini, geri çevirmemek gibi bir hataya düştü. Ne de olsa o iyi bir pilottu ve isyancıların her zaman iyi pilotlaeaa ihtiyaçları vardı. Bunu bilen Lea'da, Luke ve Han Solo'yu koruma görevi teklif etmişti. Ulen, koskoca Jedi'yı ben mi korucam dediyse de dinletemedi. Lea, Luke, Han Solo ve Obi uzay gemisinde virtual-king oynarlarken, herhangi bir imparatorluk saldırısına maruz kalıp, rahatsız edilmemeleri için Dash görev başındaydı artık.



Ama tabii ki, baştan aşağı karizma Lord Vader saldıracaktı ve saldırdı da. İki çocuğu ve müstakbel damadını gizli gizli kağıt oynarken yakalayıp tam tokatlayacaktı ki, Obi-Van ile Dash araya girdi. İyici sinirlenen baştan aşağı karizma Lord Vader, Obi Van'ı bir köşeye, Dash'i bir köşeye itti ve şöyle dedi. "Bu sırrı yıllardır saklıyordum ama artık söylicem. Dash, Obi-Van aslında senin öz baban, hadi sarıl ona".

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

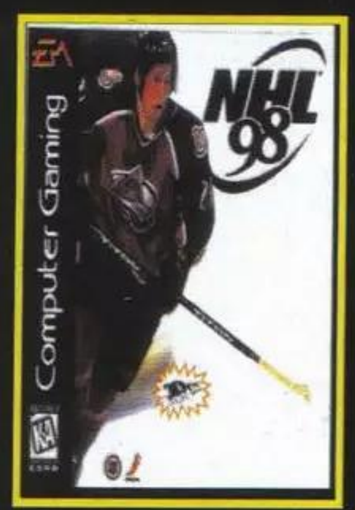
• TOPTAN VE PARAKENDE CD • DİSKET OYUNLARI
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM

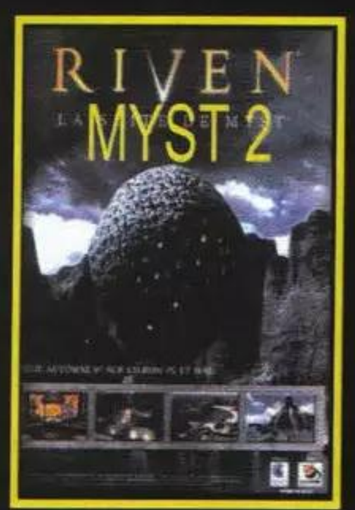
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

FIFA 98

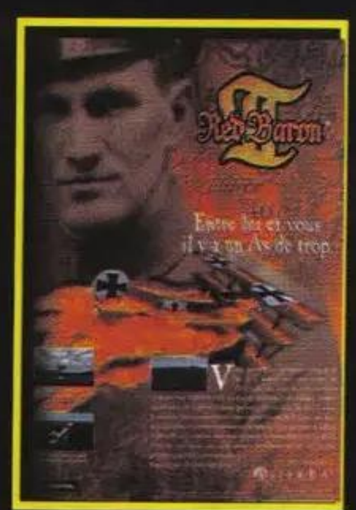
JEDI KNIGHT



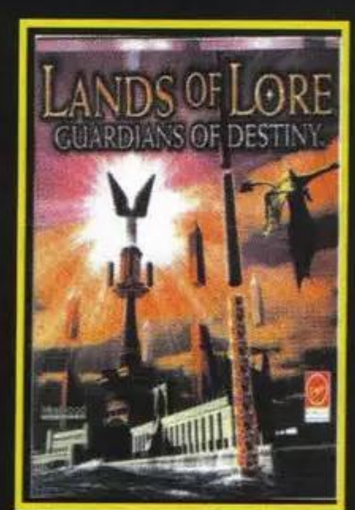
NHL HOCKEY 98



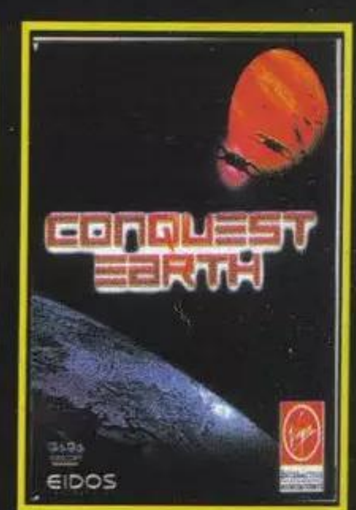
RIVEN ''MYST2''



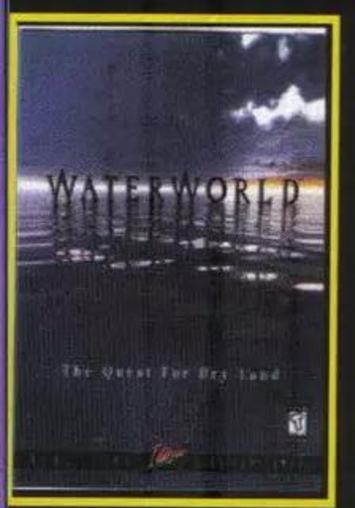
RED BARON 2



LANDS OF LORE 2

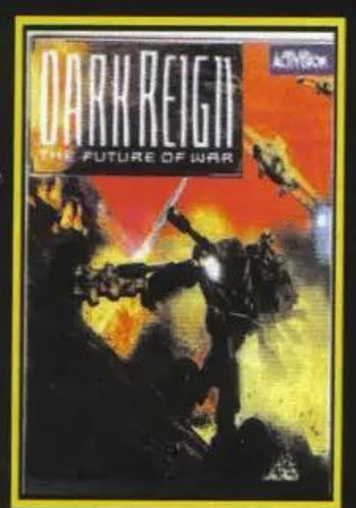


CONQUEST EARTH

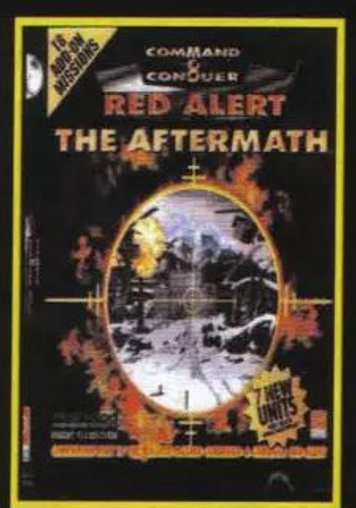


WATER WORLD

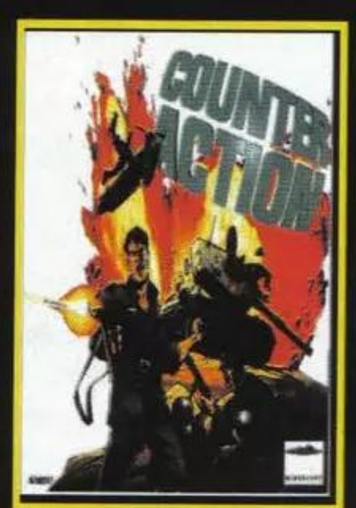
STAR FLEET ACA



DARK REIGN



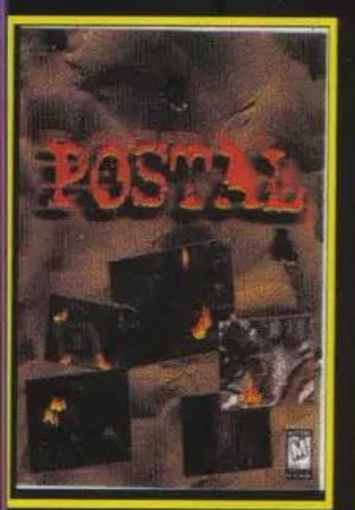
RA AFTERMATH



COUNTER ACTION

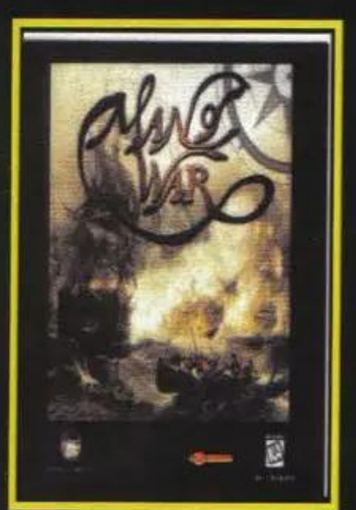
MAGE SLAYER

7TH LEGION



POSTAL

TOTAL ANNIHILAT

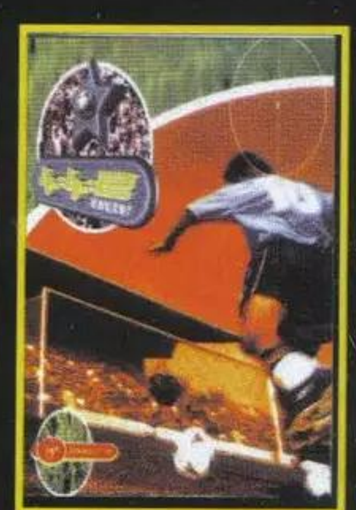


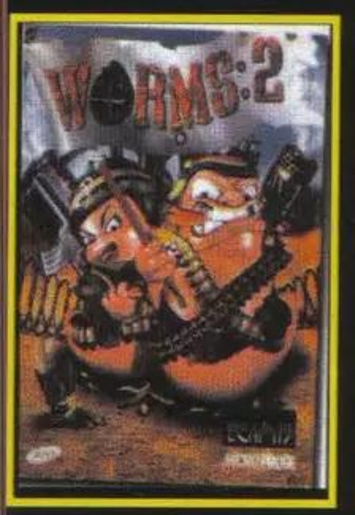
MAN OF WAR

FIGHTERS ANT

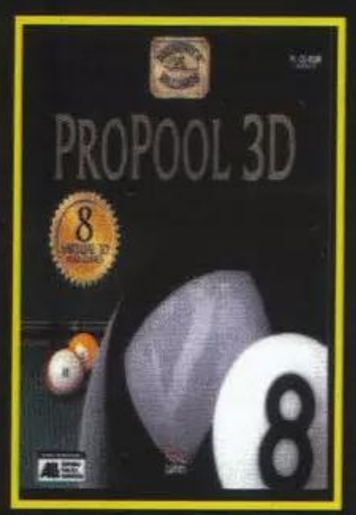
SHADOW WARRIOR

SEGA WW SOCCER


4-4-2 SOCCER

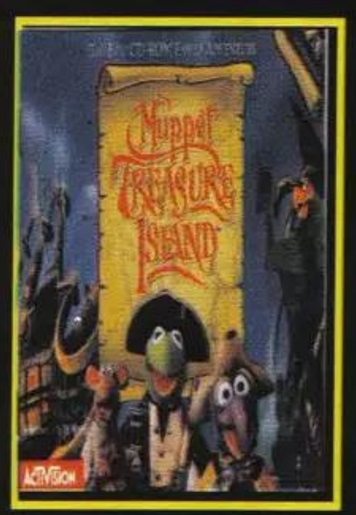


WORMS 2

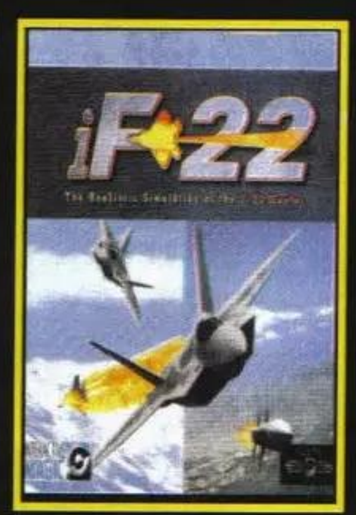


PRO POOL 3D

688 HUNTER SUB



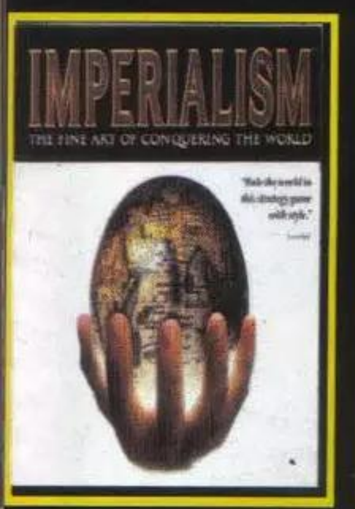
MUPPET TREASURE



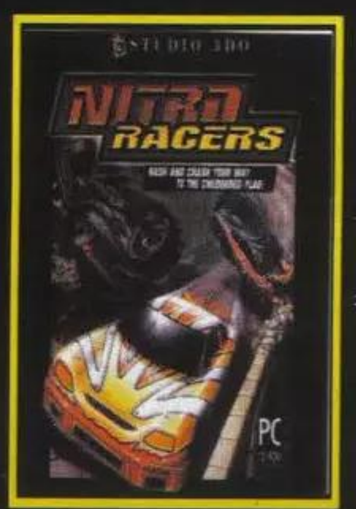
IF-22 RAPTOR

THE ARRIVAL

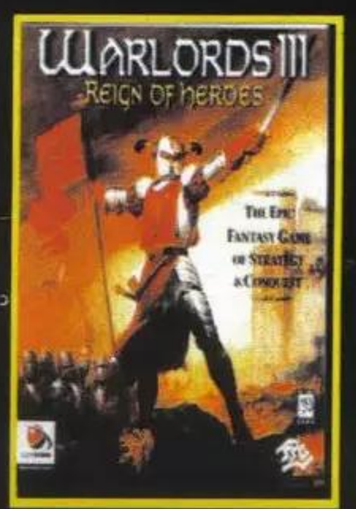
VIRTUA FIGHTER2



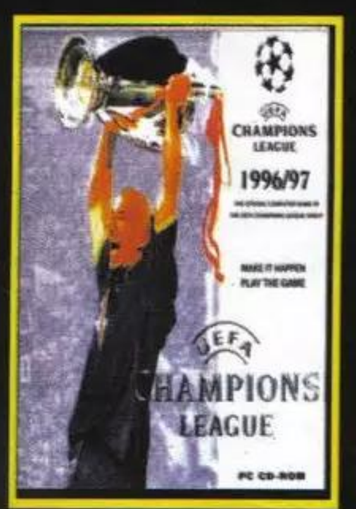
IMPERIALIZM



NITRO RACERS



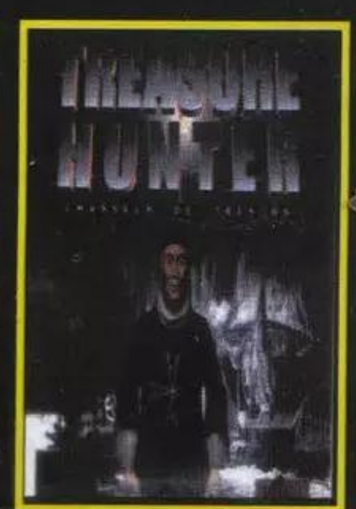
WARLORDS III



UEFA C L 97

F16 FALCON

BIRTHRIGHT



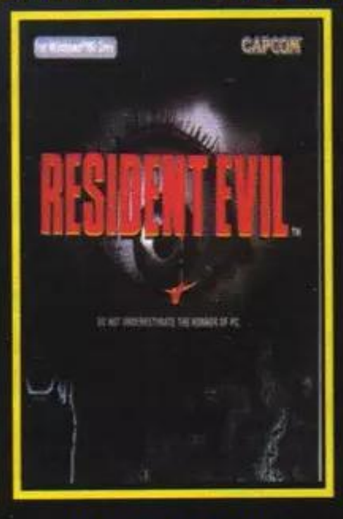
TREASURE HUNTER

BROS `DiYOR Ki...UNUTMA

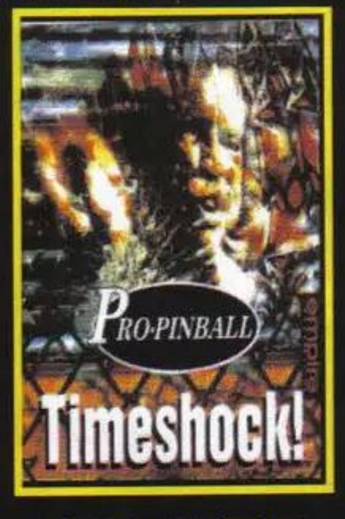
1-EN YENi OYUNLAR EN ÖNCE BROS A GELiR!
2- BROS DA HER ARADIĞIN OYUN MUTLAKA VARDIR!
3-BU YÜZDEN BROS HER ZAMAN 1 NUMARADIR.....!

HEXEN II

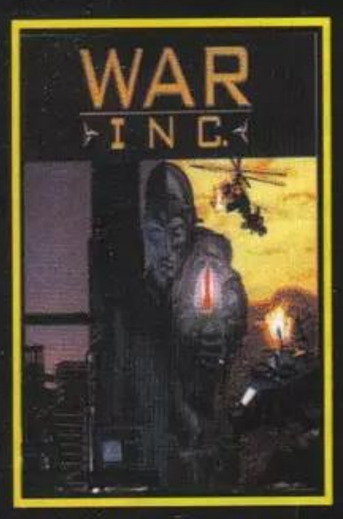
ACHTUNG SPITFIRE



RESIDENT EVIL

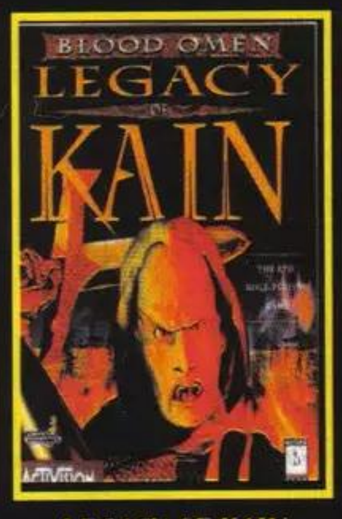


PRO PINBALL TIMES

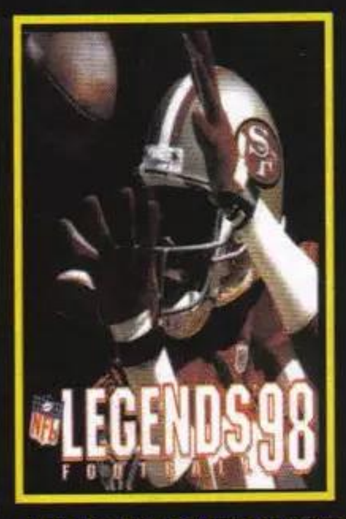


WAR INCORPRATION

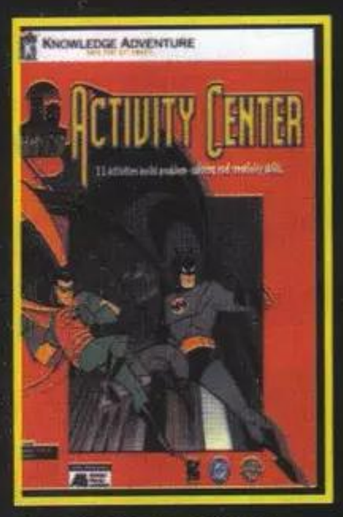
PETE SAMPRAS TENIS



LEGACY OF KAIN

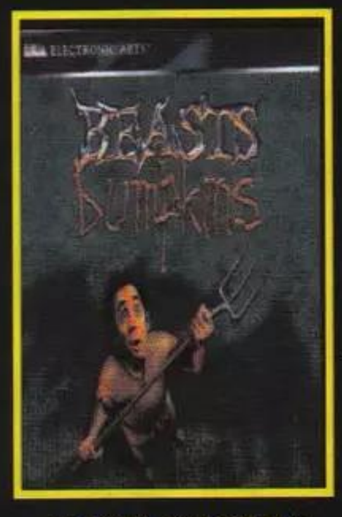


LEGENDS FOOTBALL98

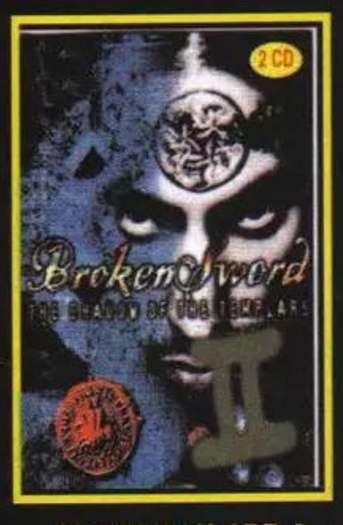


BATMAN & ROBIN

DYNABLASTER 2



BEASTS BUMPKINS



BROKEN SWORD 2

YENi DiSKET OYUNLARIMIZ

TOMB RAIDER 2
DUNGEON KEEPER
GRANDSLAM
KATHARSIS
LEO THE LION
OVERKILL
PGA TOUR GOLF
RAIDEN2
SEARCH&RESCUE
SUPER BUBSY
TENIS ELBOW
BLOOD OMEN
CHASM
Z.A.R
ANIMAL
GT RACING97
IRON&BLOOD
LITTLE BIG ADV2
MEAT PUPPET
VOODOO KID
X-COM3
EVIDENCE
TOP TENIS
GLORINDA
BASEBALL MOGUL
MORDOR2
DUNDEES FOOT
SPEED DEMONS
NO RESPECT
FORBES CORP WAR
PANIC SOLDIER
442 SOCCER
MASTER OF GOLD
ROMEO JULLIET
BATTLE FOR ASHES
SEA FIGHT
WARLORDS 3
TERROID
JURASSIC WAR
HURRICANE
BIRTHRIGHT
BASS TOURNAMENT
CIRCUS FIGHTERS
HALLS OF DEAD
PRO POOL 3D
STRIKE POINT
THE INTRUDER
ARDENES OFFENSIVE
ECSTATICA 2
FISHERMANS PARADISE
ARMAR 97
PROPINBALL
BATTLES OF ALEXANDER
SUPER ADVENTURE MAZE
SHAOLIN CAMPUSLAND
IZNOGOUD
PACIFIC GENERAL
FANTASY FOOTBALL97
HARDCORE 4X4
FA18 HORNET
VANGUARD ACE
DYNABLASTER 2 ATOMIC
CSHIP MANAGER 97-98 SWEDEN
F-16 FIGHTING FALCON
3D CHESS CHAMPION
DOMINUS
CAPTAIN CLAW
COUNTER ACTION

BU OYUNLAR SADECE EYLUL VE EKIM AYI iCiNDE GELEN DiSKET OYUNLARIDIR.
BROS'UN ARSIVINDE 10.000 DEN FAZLA DiSKET OYUNU BULUNMAKTADIR.
Bizden liste isteyip 10.000 oyunluk arsivimizden sectiginiz oyunlari ozel bir CD'ye kaydedip size ulastiriyoruz,boylece sadece size ozel bir cd ye sahip oluyorsunuz.

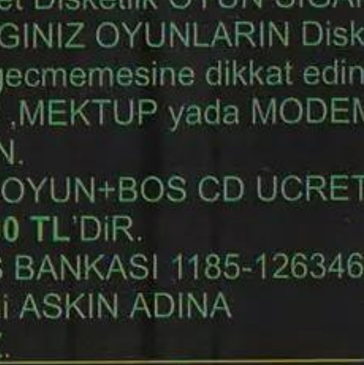
1-0216 391 54 03 yada 0216 391 54 04 nol TELEFONLARIMIZDAN BiRiNi ARAYIP ADRESiNiZi KAYDETTiRiN veya MODEM ILE BAGLANARAK LISTEYI ALIN.
2-LISTEMIZDEN OYUNLARINIZI SECIN
3-LISTEDE OYUNLARIN KONUSU NO'SU VE DISKET ADEDI YAZIYOR
4-1 CD YE 450 adet Disketlik OYUN SIGAR LISTEDEN SECTIGINIZ OYUNLARIN Disk ADEDiNiN 450'yi gecmemesine dikkat edin
5-LiSTENiZi FAKS ,MEKTUP yada MODEM ile Bize ULASTIRIN.
6-450 DISKETLIK OYUN+BOS CD UCRET SADECE **6.500.000 TL**'DiR.
7-CD UCRETiNi iS BANKASI 1185-126346 NOLU HESABA Ali ASKIN ADINA YATIRABiLiRSiNiZ.

SABIRSIZLIKLA BEKLEDiGiNiZ EN YENi CD OYUNLARIMIZ

CD OYUNDA SUPER FIYATLAR

KASIM AYI YENİ DİSKET OYUNLARI GELMİŞTİR. ARAYINIZ!!

*SONY PLAYSTATION CiHAZ VE OYUNLARI MEVCUTTUR ORJİNAL



EN YENI MPEG CD'LER

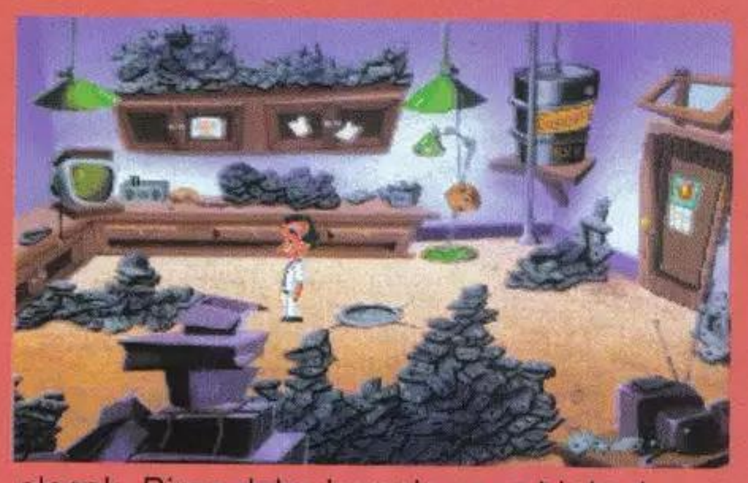
CJ-35:1.100.000TL
CJ-37:1.750,000 TL
CJ-38:2.250.999 TL
CJ-39:4.800.000 TL
CJ-40:2.250.000 TL

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

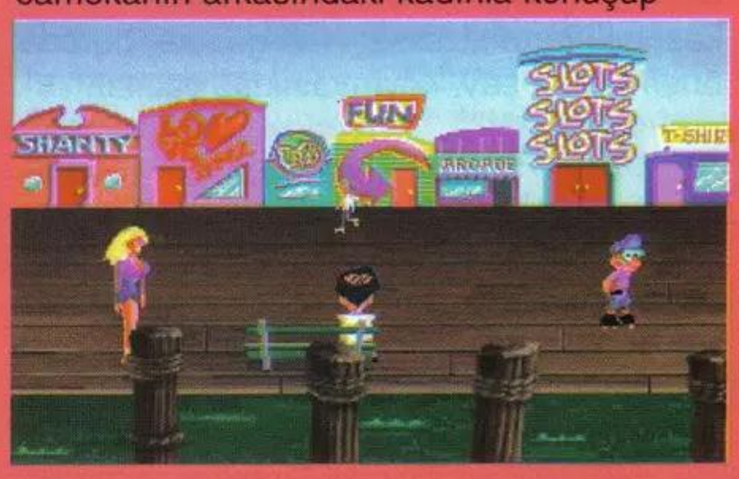
Evet millet Larry LAFFER'ın yeni bir macerası ile yine sizlerle beraberim. Larry'nin tüm maceralarında olduğu gibi bu macerasında da yine güzel kadınlar, komik bilmeceler ve ilginç olaylar mevcut. Ama bu seferki bana biraz kısa gibi geldi. Neyse lafı daha fazla uzatmadan oyunun açıklamasına geçelim. Larry IV diye bir oyun olmadığını zaten geçen ayki açıklamada anlatmıştık. Larry V'in başında nasıl oluyorsa Larry'yi hafızasını kaybetmiş bir şekilde buluyoruz. Baştaki demoyu ister oynayın ister geçin. Ben demodan sonraki kısımdan itibaren açıklama yapacağım. Zaten bundan öncesi becermek için ilah olmaya gerek yok. İlk önce sol üst köşedeki video kasetlerin bulunduğu odaya gidin. İçerde sağ alt taraftaki masadan video kasetleri alın. Sağ üst taraftaki su deposunda ellerinizi yıkayarak temizleyin. Sol üst taraftaki masanın çekmecesinden şarj aletini alın. Aynı masanın en sağındaki aleti kullanarak biraz önce almış olduğunuz kasetleri silin. İsterseniz sol taraftaki teypten kafanıza göre bir müzik seçebilirsiniz. Bunları yaptıktan sonra odadan çıkıp başa dönün. Sol taraftaki fişe şarj aletini sonra da onun üzerine kameranızı takın. Kamera şarj olana kadar gidip fanustan su için. Kameraya bakın eğer % 100 dolduysa onu ve şarj aletini alıp üst taraftaki odayı gidin. Bu odada sağ taraftaki dolabı açın ve içindeki dosyaları alın. Aldığınız tüm dosyalara bakın içlerinden değişik şeyler çıkacak. Ayrıca yine bu odada sol tarafta duran kredi kartını da almayı unutmayın. Tüm bunları yapınca binadan çıkın ve dışarıda sizi bekleyen limuzine kurulun. Limuzin sizi havaalanına getirecek. Hemen üst taraftaki makineye gidin ve kartınızı kullanın. İlk önce New York'a gideceğiz. New York'u seçin ve size sorulan kodu oyun manualinden bakarak girin {umarım manualiniz vardır}. Şimdi içeri girin. Karşı taraftaki kameraya kartınızı gösterip açılan kapıdan içeri dalın. Zaten uçak kalkmak üzere oluyor hep. Aldığınız bileti kapıdaki alette kullanın ve uçağa binin. Bundan sonra uçak kalkıyor ve biz de uyumaya başlıyoruz. Kontrol Patti'ye geçiyor. Buradaki demoda Patti çalıştığı barda piano konserini bitirdikten sonra kovulduğunu öğreniyor. Bardan ayrılırken FBI'dan bir ajan müzik piyasasındaki yolsuzlukları ortaya çıkarmak için Patti'ye ihtiyaçları olduğunu söylüyor. Böylece Patti bir anda FBI ajanı olup çıkıveriyor. Demonun devamında Patti FBI laboratuarlarını geziyor. Demonun sonunda bir doktor ameliyatla Patti'ye onu radardan izlemeye yarayacak bir alet takıyor. Demodan sonra kontrol size geçince masanın üzerindeki dataman'i ve iki datacard'ı alıp sola devam edin. Buradaki masadan füze başlıklı sütyeni alın ve giyin. Daha sonra K-RAP datacard'ını dataman'e takın. Dışarı çıkın ve limuzine binin. Şöförümüz sağır. Bu yüzden gideceğimiz yeri anlatmak için dataman'i ona gösterin. Ayrıca arabada bulunan şampanyayı da alın. Araba harekete geçince bu seferde Patti uyuyor ve kontrol Larry'e geçiyor. Uçak New York'a inince hava alanındaki hayır kutusunda sıkışmış parayı alın ve yukarıdaki panolardan limuzin servisinin numarasını öğrenin {555-4668 ama değişiyor olabilir}. Bu numarayı bir yere mutlaka not edin. Çünkü gittiğiniz yerden dönerken yine bu numarayı arıyacaksınız. Sağ taraftaki telefonlardan çalışanını bulun ve parayı atıp bu numaraya telefon ederek limuzin çağırın. Dışarı çıkıp limozine atlayın. Arabanın içinde bir ajanda bulacaksınız. Ajanda da bir tomar para ve kredi kartları var. Şöföre dosyaların arasından bulduğunuz HARD DISK CAFE'nin mendilini gösterin ve oraya gidin. İçeri girin. Gözlüklü adamla o size şerit verene kadar konuşun. Şeridi alın ve sağ alt köşedeki müzik kutusuna benzer şeyde kullanın. Sonra şeridi kapıdaki makinede kullanıp içeri girin. İçerdeki makinede de aynı şeridi kullanıp özel bölmeye geçin. Aradığımız kız burada. Kamereya boş kasetlerden birini takın ve kızla konuşun. Sizi masasına davet edince bulduğunuz ajandayı ona verin. Güzel bir teşekkürün ardından kamerayı kapatıp girişe geri dönün. Buradaki telefonu kullanarak limuzin çağırın. Tekrar havaalanındayız. Bu sefer makineden Atlantic City için bilet alın. Havaalanına girin ve sol taraftaki yere gidin. Buradaki prizi kullanıp kamerayı şarj edin {dikkat edin çarpılmayın!}. Kamera şarj olunca alın ve içine boş bir kaset yerleştirin. Daha önce anlattığım yöntemle uçağı binin. Yine Patti'ye geçiyoruz. K-RAP stüdyolarına gelince dataman'a bakarak kodu öğrenin. İçeri girin ve öğrendiğiniz kodu kapının yanındaki cihaza girin. Kapı açılınca içeri girin. Saksıların ordan anahtarı alın. Aldığınız bu anahtarla masanın çekmecesini açın. Bir takım dosyalar

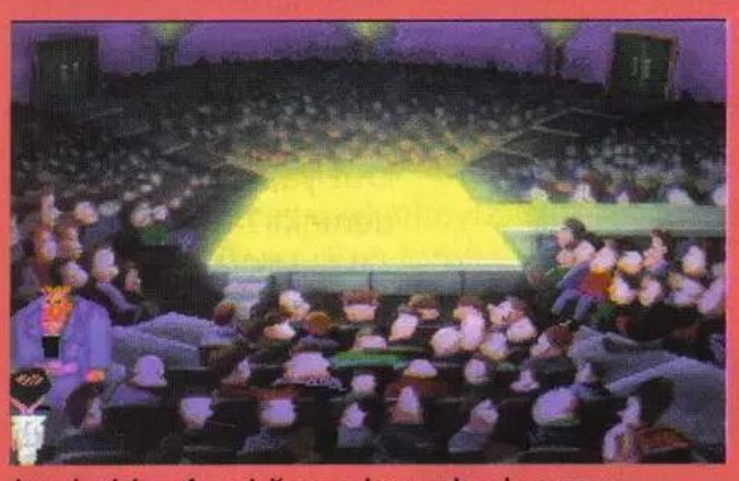


olacak. Biraz daha kurcalayınca bir kod daha bulacaksınız. Sonra dosyaların fotokopilerini çekin. Makine sizi toner içinde bırakacak. Sonra aldığınız dosyaları ve anahtarı yerlerine bırakın. Soldaki kapıdan banyoya geçin. Temizlenmek için soyunup duşa girdiğinizde burasının gizli bir asansör olduğunu anlıyorsunuz. Aşağıdaki RAP kıyafetlerini üzerinize giyin. Sağ taraftaki

LARRY

ekrana gidin ve öğrendiğiniz kodu kullanıp B adlı kontrol odasına girin. İçerde ilerdeki dolaptan bir bant alıp sol alt taraftaki teybe takın. Sol üst taraftaki aletleri kurcalayın. Ses geçirmez odada konuşan adamların konuşmalarını teybe kaydedin. O sırada diğer stüdyoda çalışan P.C. HAMMER sizi görüyor ve kontrol odasına sıkıştırıyor. Ama sizi ispiyon etmeye giderken duş asansörünün kodunu eleveriyor. Bandı alın ve kontrol odasındaki mikrofondan bağırın. Böylece camlar kırılıyor. Buradan kaçıp limuzine gelin. Datamandeki kartı diğeri ile değiştirin ve şöföre gösterin. Şimdi yine Larry'deyiz. Atlantic City'e inince yine limuzin servisinin numarasını bulun {553-4468 ama değişiyor olabilir}. Ayrıca green card {bir çeşit vatandaşlık belgesi} veren bir yerin numarası da olacak onu da not alın {554-1272}. En sol taraftaki makinelerden para bulun ve telefona gidip önce limuzin çağırın. Sonra Green Card'ın numarasını arayın. Green Card'ı havaalanı dışındaki çöp kutusundan alabileceğinizi öğreniyorsunuz. Dışarı çıkın ve çöp kutusundan kartınızı alıp arabaya binin. Şöföre doktorun kartını gösterin. Geldiğiniz yer iki katlı bir bina. Üst taraftaki dişçiye gidip telefondan dokturun kartından öğrediğiniz numarasını arayın {554-3627 ama bu da değişiyor olabilir}. Kendinize bir randevu ayarlıyorsunuz. Aşağı inin ve camekanın arkasındaki kadınla konuşup





içeri girin. Aradığımız kız arkadaşımız çıkıyor. Kamerayı çalıştırın ve kızla konuşmaya başlayın. Fermuar ve inceleme ikonlarını kullanıp kızın istediği şeyin sadece Green kart olduğunu anlıyorsunuz. Kartı ona verin ve çıkan demoyu seyredin. İşiniz bitince yine üst kata çıkın ve telefonu kullanıp limuzini çağırın. Havaalanı gelince Miami için bilet alın. Uçağa binmeden önce son boş kaseti de

kameraya takın. Uçağa geçince her zamanki gibi uyuyun. Patti'ye geçince limuzin şöförünü Patti'nin üzerinde buluyoruz. Şimdi geldiğimiz yer bir gökdelen. İçerdeki bekçiyi bir kaç denemeden sonra uyandırın. Size buluşmak istediğiniz adamın katına çıkmak için yardımcı oluyor. Bu katta ilk önce plağı alıp pikaba koyun. Pikabı ileri geri çalarken birtakım mesajlar duyuyorsunuz. Plağı delil olarak alın. Sonra ilerdeki kapıdan Reverse Biaz adındaki adamın stüdyosuna girin. Piyanonun başına geçin. 2-3 denemeden sonra ortaya bir eser çıkarıyorsunuz. Kayıttan sonra reverse denilen çocuğun yanına gidin ve onunla konuşarak bir takım deliller edinin. Sonra limuzine geri dönün. Yine Larry'deyiz. Miami'de yine limuzin servisinin numarısını öğrenin {554-8544 ama değişebilir}. Sol taraftaki kumar makinesinden para bulup telefondan limuzin çağırın ve son görevinize doğru yola çıkın. Geldiğiniz yer bir casino. Kapıdaki kızla konuşun ve 10 dolar kazanın. İçerdeki video poker makinelerini kullanıp toplam 525 dolar kazanmalısınız. Eğer paranız biterse yine girişteki kızdan alabilirsiniz. Burda size tek tavsiyem kazandıkça save etmeniz olacak. Neyse gerekli parayı toplayınca sütunların arka tarafındaki kapıdan show'a gelin ve girişi kapatan izbandut gibi herife 25 dolar verin. Show'u seyredince aradığımız kızın bu olmadığını anlıyoruz. Casino'dan çıkın ve sağ tarafa gidin. Burası bir paten pisti. Pistteki tüm dükkanlar bir herifin doğum günü sebebiyle kapalı. Sadece paten kiralayan dükkan açık. Çünkü dükkan sahibesi doğumgünü olan herifin eski karısıymış. Oraya gidin ve kameranızı rehin bırakıp patenleri alın. Dışarı çıkıp patenleri giyin. Etrafta sağa sola giderek biraz kayın. Bir süre sonra aradığınız kızı buluyorsunuz. Onunla oturup konuşun ve akşam olunca çamur güreşine katılacağını öğrenin. Patenleri verip kameranızı geri alın. Hemen casino'ya gidin ve show salonuna geçin. Kapıdaki gorile 500 doları verin ve kameranızı çalıştırıp oturun. Demin konuştuğunuz kız ringe atlayıveriyor. Bizde arkasından tabi ki. Güreş sırasında kızın yakalayabileceğiniz her tarafını yakalayın. Demodan sonra casinonun girişindeki adamla konuşun ve limuzini çağırın. Makineden bilet alın ve uçağa binip bir güzel uyuyun. Patti FBI'a döndüğünde olanları anlatıyor. FBI ajanı da ona beyaz saray da bir konser olacağını söylüyorlar. Bu demodan sonra yine Larry'e geçiyoruz. Ama Larry bu sefer hala uçakta ve uçak her zamankinden daha dik bir şekilde inişe geçmiş durumda. Hosteslere ne olduğu sorduğunuzda pilotun sözleşmesinin havadayken bitmiş olduğunu ve uçağı bıraktıklarını söylüyorlar. Hemen aslanlar gibi atılıp kontrolleri ele alın. Biraz sağı solu karıştırınca uçağın burnunu düzelterek gayet güzel bir iniş yapıyorsunuz. Uçaktan ininçe ulusal kahraman ilan edilip beyaz saraya davet edileceksiniz. Ve oyunun sonunda Patti ile Larry bir araya geliyorlar. Buradaki uzuuuuuunca demoyu seyrettikten sonra Putti'nin füze sütyenlerini kullanın ve oyunu bitirin.

☒Özgür "Parantezlere Dikkat !" GÜLTEKİN

FİRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
386
1 MB RAM
3 HD 8 MB HARDISK
GENEL: %78

BİR ÇAPKININ NOT DEFTERİNDEN...

⇨Teknolojinin sonuna kadar yararlanma. Hatuna e-mail, cep telefonu, telesekreter mesajı ile nefes aldırmama...

⇨Rüyalar kesinlikle kimselere anlatılmaya. Gerekirse rüya görülmeye hatta partnerınızın yanında uykuya maksimum dayanma...

⇨Her karşılaşmada saçlarına, giysilerine iltifatlar etme. Kanka havası yaratılıp gönlünü okşama... Yalnızca gönlünü değil, ağrıyan her yerini okşamaya hazır bulunma...

⇨Hayvanları sevmeye çalışma. Gerekirse beslemeye bile kalkma... Olmadı buluşma günlerinde köpek kiralama... Her buluşmada aynı köpeği kiralamış olmaya dikkat etme...

⇨İsimleri, resimleri ve telefon numaralarını kesinlikle karıştırmama... Herhangi karışıklıklar şaka yolu ile geçiştirilme..

Bazen olur ya, olaylar hiç istemediğiniz, hatta hayal bile edemiyeceğiniz kadar kötü gelişir ya, işte öyle şeyler yaşandı bir odada, İstanbul'da. Dark Reign yazısı, sınavlar, grip, uykusuzluk, halsizlik, zamansızlık derken bir Imperialism yazısı yazmak gerekti ayın sonuna doğru. Son bir umut, güneş ayın yerini alırken gökyüzünde, gözler kırmızı, gözler yorgun, gözler bitkin, geçildi bilgisayarın başına, son bir umut dendi, yorgunluk unutuldu, gözler kendilerini bir iki saniye kapattılar, derin bir nefes alındı, öndeki sabahın ağır yükü, alevin sönmeye doğru verdiği ısı gibi bir enerji ile attıldı omuzlardan, gözler açıldı, CD takıldı bilgisayara, bir derin nefes daha, oyun yüklendi, demodaki güzel müzikten biraz enerji, kahveden bir yudum alındı, baş ağrısı dayanılmaz hale gelince el ile boyun, parmaklar ile alın ovuldu...

Ve görüldü ki oyun bozukmuş. Zaten herşeyin bu kadar gitmemesi gerektiği gibi gitmesinden (aslında burada süper bir kelime oyunu var ama size biraz uzak oldu) anlaşılabileceği gibi bu işte de bir terslik olmalıydı. Sorun şu ki: oyun devamlı Autorun yapıyor. İnanılmaz gelmiş olması doğal, bana da oldu. Her Turn'de 15-20 kere Autorun oluyor, bu sebeple normal oynayabileceğim hızın yirmide birinde oynadım. Bunun ne kadar güzel bir şey olduğunu anlatabilmem olanaksız. Hiç bir şeyden bu kadar zevk almamıştım.Yani Autorun süper bişi(bilmem anlatabildim mi?).

Bu kadar ağlama diyeceksiniz, haklısınız, sizi de üzmek istemedim, (bunun dışında, şu halime üzüldüyseniz bu sizin adınıza iyi bir durum) bu iki paragraftan sizinle direkt olarak alakalı bölüm, Autorun durumu. Yani senelerdir bilgisayarın başındayım(on üç sene) ilk defa oluyor. Artık başıma iş gelme durumu aşmış vaziyette. Ama oyunun vaziyeti çok iyi (konudan daralmıştım, bu geçiş iyi oldu). Civilization'a benziyor dediler, ön yargılıydım, ama gördüm, pek bir alakası yokmuş.Yani varmış da, oyun öyle basit bir kopyadan daha iyi bişey. Paki daha iyi bir ne?

- İyi bir ticaret sistemi, ticaretin dünya siyasetinde payı olması,
- Diplomatik seçeneklerin oyunu tahmin edilebileceğinden çok daha çok etkilemesi,
- Süpper bir dünya politikası izleme imkanı
- Ve dahası yazının ilerleyen bölümlerinde, ayrıca benim günde 20 kahve içmemden sonraki kan tahlillerim ve de kız tavlama taktikleri... (okuyun diye yapıyorum)

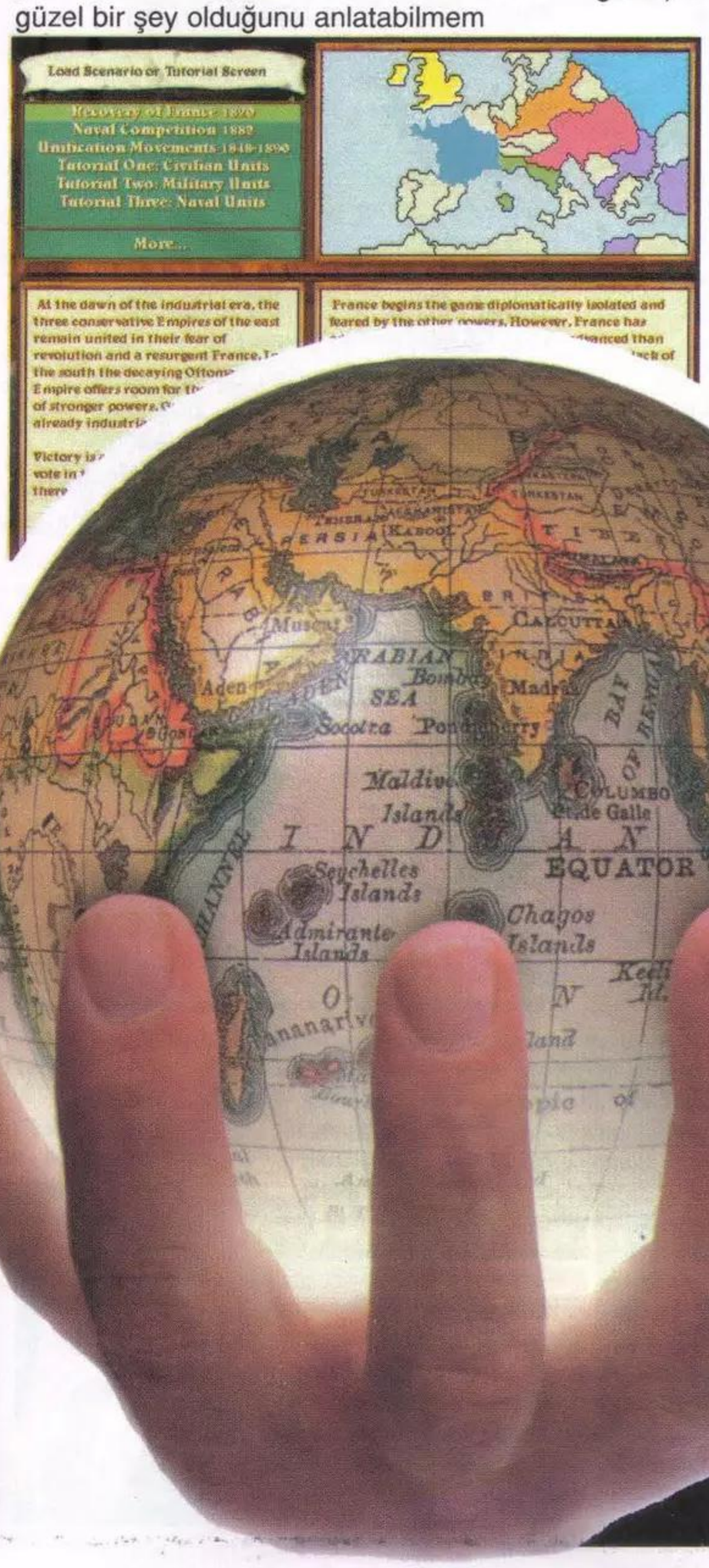
Şimdi oyuna girdiğinizi varsayıyorum. Baştaki demo süper bişey diil,(ama müziği güzel) onu pas geçtik o zaman (müziği CD PLAYER'dan dinleyin). Ana ekran geldi karşımıza. Benim şak diye dikkatimi çeken şey **Quit** seçeneği: Genelde **Quit** kenarda köşede, ufak bişeyler olur.Netekim, burada ekranın yarısından çoğu tek başına **Quit**.Yani ilk anda insanın içine bir çıkma, kaçma, kurtulma duygusu veriyor. Anladığınız gibi, **Quit** ortadaki kapı.

Sol üstteki şişeye hapsedilmiş gemi: **Load Saved Game:** Kaydedilen oyunu başlatmak: Yeni bir fikir diil. Altındaki dünya: Yeni oyuna başlamak: Bizim seçeneğimiz, sonra gelecez. Alttaki sarı kitap: **Load Scenario or Tutorial:** hazırlanmış senaryolar oynama (ki bu güzel bişi), ya da oyun bizi eğitsin diye Tutorial'e geçme (ki bu gereksiz. Ben ne iş yapıyom burda). Madalyalar: **Show High Scores:** Ekran manasız, ama resmi güzel. Telefon (Graham Bell'inki), Internet Belası için Multiplayer geyikleri. Tüy kalem ve Hokka: **Preferences:** İyi bişey, müzik ses falan.

Girdiniz diyelim oyuna. Karşınıza bir ekran çıktı di mi? Şimdi bi gazeteyle kesişmekte olmalısınız. Bu gazete tıpkı Conquest of the New World'de olduğu gibi bir koloni, 1700-1800'ler havası yaratmak için koyulmuş. Yeri gelmişkene, siz oyunda 1800'lerde başlamış olan sömürgecilik olaylarında tarihsel gerçeklerin dışında olarak, kazançlı taraftasınız. Hatta kazançlı taraf sizsiniz. Hah gazete, burada önemli olan şey, koyu yazılmış yazılar. Oyunda olan olaylarla direkt alakaları olan bu yazılarda savaşlar, yeni buluşlar, falan ilan ediliyor. İyi yani ama geçtik.

Sağ üstte tarih var.Yanında paranız, dolar cinsinden. Daha da sağda menüler.

- Büyüteç (bana bişey ifade etmiyo): **Zoom Out** yapar. Bu ne demekti?
- Mikroskop (Laboratuar'daki anlamsız gözlemler): **Invest in Technology.** Demin dedim ya yeni buluşlar diye, işte bunlar onlar. Yani onlar bunlar. Yani her neyse, konsantrasyonumu bozmayın. Şimdi yeni bi şeyler bulununca bunu gazetede görürsünüz.S onra buraya gelince ortada **Purchase** yazısına basınca bir-iki Turn



IMPER

içinde technology elinizde olur. Bence ilk önce ne işe yaradığına bakın sonra alın. Hemen atlamayın yani. Peki yeni tech ne işe yarar? Yeni Unit'ler, Upgrade'ler...

❍Bilgisayar (uykusuz geceler): **Game Controls:** Save, Load, Moad...

❍Soru İşareti (ne desem boş): **Help:** Yararlı. Raporlar, yardım, ipuçları (ip esprisi isteyenler el kaldırsın, keserken kolaylık olur bana).

❍Daha altta harita var. Daha da altta yine menüler ve yine ben:

❑Küpün altındaki ok: **Give Transport**

❑**Orders:** Şimdi buraları açıklamak zor. Önce bi kendime geliyim, geldim. Oyunda bir Capitol'ünüz var. Bunu düşmana verirseniz oyun biter. Ayrıca her türlü endüstüriksel olay da burada olur. Gelişimden anlayacağınız gibi, sizin hammaddeleri buraya getirmeniz lazım. Bunu nasıl yapıcaksınız? **Engineer**'larla demiryolu yapıcaksınız. Sonra almak istediğiniz hammaddenin çıkarıldığı yere yakın bir yere **"Depot"** kuracaksınız. Sonra bu menüye gireceksiniz. Sağ altta vagon sayınız var. Bunu nasıl arttıracaksınız? Endüstri menüsünden, sonra anlatıcam. Şimdi ortada herhangi depolara gelen (Türkçem ve Ben) ürünler var. Siz bunlardan kaç tanesini alacağınızı belirliyceksiniz -ki bu araba sayınızla sınırlı olacak.Oldu mu?

❑Fabrika ve üç bacası: **Give Industry Orders:** Yanmış vaziyetteyiz. İşte burası işin döndüğü yer. Sağ tarafta yiyecekler ve altında sayılar var. Bu sayılar ne kadar tüketildiklerini gösterir. Eğer yemek yetmezse insanlarınız hastalanır. Ama bence siz hazır **"Food"** satın alrak işi kurtarırsınız. Sol tarafta üç komik adam, pazulu bir kol var. Şimdi, bu adamlar işçileriniz. En üsttekiler niteliksiz ayı, ki bunlardan bir iş gücü elde edersiniz. Ortadakiler yarı nitelikli ayı, iki iş gücü. En alttakiler en nitelikli ayı, dört iş gücü. Evet doğru anladınız, yukarıdaki kol da iş gücü. Peki bu iş gücü neye yarar? Ekranda gördüğünüz fabrikalara hammaddeler gelir. Bu fabrikalarda iş gücü * hammadde = işlenmiş materyal olur. Peki iş gücü nasıl artar. İlk şık varolan adamlarınızı

GAMESHOW AİLESİ KAPİTALİST DÜNYADA NASIL EMPERYALİST OLDU?

eğitmektir. Bunun için Trade School'a gireceksiniz. Biraz kağıt ve biraz para ile adamları çalıştıracaksınız. Varolan adamların sayısını arttırmak içinse **Capitol'e** girip, sandalye, giyecek, yemek verip bir niteliksiz adam alıcaksınız. OK?

❍Ekrandaki binalar:

❑**Food Processing:** Aldığınız yemeklerin fazlasını, konserve yapabilirsiniz bu güzel yuvada.

❑**Warehouse:** Deponuz. Neden kaç tane var sorusunun cevabı.

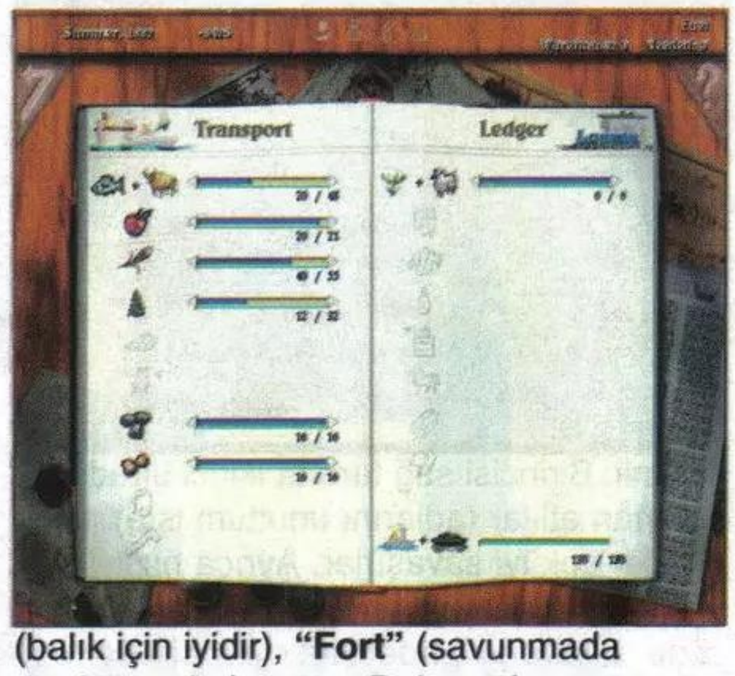
❑**Railyard:** Hani vagon sayınızı nasıl arttırırsınız demiştim ya, işte burada çelik, tahta olur size vagon (gönül isterdi ki kafiye yapıyım, olmadı).

❑**Shipyard:** Tersane demek olur kendileri (ben neyim böyle ya). Gemi yaparsınız. Yeri gelmişken size gemi olayını anlatıyım: Şimdi bir ticaret gemileri var. Bunlar kargo sınırınızı arttırırlar. Peki bu ne? **Trade** ekranında anlatacağım. Bir de savaş gemileri var. Oyunda denizler bölgelere ayrılmış. Bir gemiye o bölgeye gitmesini söylediğinizde oradaki diğer düşman gemileriyle karşılaşır. Verdiğiniz emre göre (**Cautious:** Kaçabildiğin kadar kaç, kaçamazsan yine kaç. **Normal:** Onlar saldırmazsa savaşma. **Agressive:** Gördüğünü ver) hareket ederler. Yani iş bu.

❑**Capitol-Trade School:** Anlatmıştım ama kaçırmışsınız.

❑**University:** En nitelikli adamları birliğe dönüştürür. Yeri yine gelmişken, oyunun başında çıkan dört birlikten bahsediyim.

◆**Engineer:** Demiryolu, **"Depot"**, **"Port"**



(balık için iyidir), **"Fort"** (savunmada yardımcı olur) yapar. Daha neler yapar. Binaları yapmak için, Capitol'ünüzden uzaklaşınca adamın üstüne gelip, çekiç işareti çıkınca ona basıp yapacağınız şeyi seçin.

◆**Prospector:** Maden bulur. Nasıl yapar? Dağa, tepeye getirince, göz işaretini görünce, mouse'a basınca. Ayrıca başta 4 maden vardır, kömür ve demir **Steel** üretimi için lazımdır. Altın ve Elmas direkt para getirir. Sonra bir de yağ işi başlar, ki o çok sonra.

◆Miner: Hani **Prospector'la** maden bulmuştunuz ya. Bu herif oraya maden kurar. Sonra tech gelişince madenleri **Upgrade** eder.

◆Farmer: Bağ bahçe işleri ondan sorulur. Üretilen yemek miktarını arttırır (yine çekiç işareti ile). Daha sonra oduncu falan çıkar, o da üretilen odun miktarını arttırır...

❑**SteelMill:** Demir ve kömür gelir, çelik çıkar.

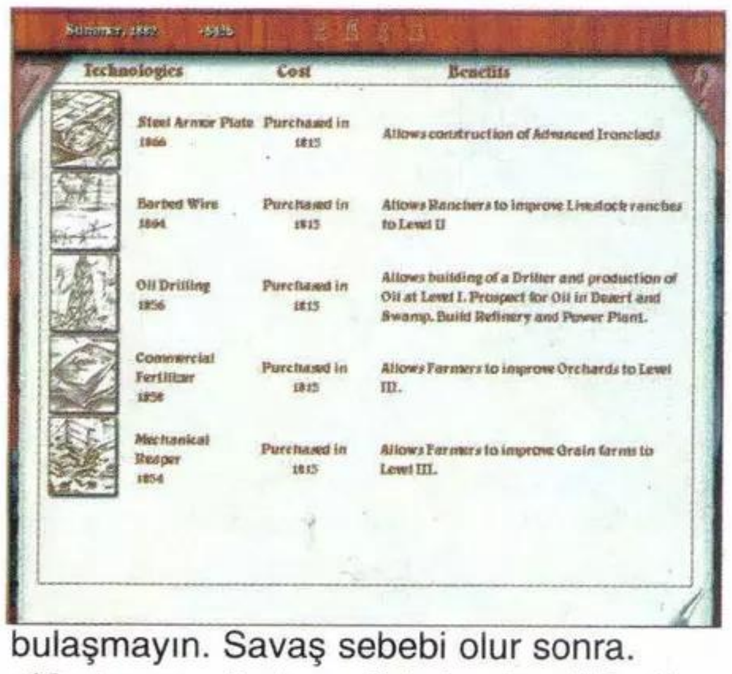
❑**Metalworks:** Çelik çıkmıştı ya, o buraya girer, silah ya da alet edevat olarak çıkar.

❑**Textile Mill:** Pamuk ya da yünü kumaş yapar(daralmış durumdayım).

❑**Clothing Factory:** Kumaş'ı giyecek yapar (ölecem).

❑**Armory:** Ordunuza adam yapar. Şimdi savaş işini anlatayım. Savaşlar Heroes tarzı. Ama eğer istemiyorsanız, **Preferences'dan** kapatın. **Armory'den** alabileceğiniz adamlardan dört tanesi

RIALISM



önemli. Birincisi sağ tarafta ikinci sırada bulunan atlılar (adlarını unuttum işte). Bu herifler çok iyi savaşırlar. Ayrıca hızlı oldukları için, düşman hattının gerisine sızıp, topları yok edebilirler. İkincisi sol en alttaki toplar. Bunlardan üç dört tane olsun. Yoksa düşman sizi ezer. Dikkat edin çok önemli! Üçüncüsü, sol alttaki savaş mühendisleri. Bu herifler siper kazar, düşman kalelerinde delik açar. Dördüncüsü de herhangi bir piyade.

❑**Lumber Mill:** Ağaçları kağıt veye kereste yapmak niyetine.

❑**Furniture Factory:** Keresteden sandalye üretmek amacına (inanamıyorum, bitti).

Bütün bu binaları Upgrade edip kapasitelerini arttırabilirsiniz.

❍Diplomat Şapkası: **G. ve Diplomacy Orders:** İşte oyuna taptıran bölüm. **Diplomacy** çoooook önemli. **Minor Nation'ları** domine edip, üstünlük sağlamak lazım. Ayrıca **Alliance'lar** CIV'deki gibi kıytırık diil. Oyunda ülkeler yavaş yavaş kutuplaşıyorlar. Anlaşmalar kurup, birbirlerini kollayıp, bir yandan da güçleniyorlar. Askeri güçlenme devam ederken birisi bir **Minor Nation'a** saldırıyor. Onu koruyan devlet savaşa girince, anlaşmalar gereği herkes ortaya dökülüyor. Kendinizi gerçekten akıllı bir siyaset izlemek zorunda hissediyorsunuz. Neyse menülerim ve ben:

❑Sol taraftaki "İ" işareti: Seçtiğiniz yer hakkında genel bilgi.

❑Onun altındaki içine oy düşen sandık: Son seçimin oyları falan. Oyunda bir de böyle bir şey var. Seçim bir kaç yılda bir oluyor. Ben hiç kazanamadım. O yüzden kazanınca n'ooluyo bilmiyorum. Utandım.

❑Soldaki rulo gibin kağıt: Anlaşmalar için. Sırasıyla:

◆**Peace:** Savaş sırasında barış için (Bir de "Savaş ve Barış" vardı. Hala okumadım).

◆**War:** Barış sırasında savaş için.

◆**Trade Consulate:** Bir yerle Trade'inizin gelişmesinin ilk adımıdır. Çok lazım.

◆**Embassy:** Oraya konsolosluk kurmak için. Bence sadece o dönem uğraştığınız yere kurun. Çünkü pahalı.

◆**Pact:** Söz veriyom ki sana saldırmayacağım.

◆**Alliance:** Hadi ittifak kuralım. Düşmana beraber dalalım.

◆**Empire:** Bir Minor Nation'a size katılmasını teklif etmek. Bana hiç katılmadılar.

❑Soldaki açık kağıt: Bir Minor Nation'un liderine rüşvet teklif etme. Domine etmenin ilk şartı.

❑Onun altındaki anlamsız şekil: Kapitülasyonlar vermek için. Ayrıca **Boycott** etmek için.

Evvveeet! Menüler bitti. Şimdiii... Ben bir Imperialist'im ne yaparım, ne ederim?

✓Önce bir özür. Help dosyalarında anlatıldığına göre oyunda **"Developer"** diye bişi varmış. Bu bir Minor Nation'un topraklarını satın alabilirmiş. Böylece orada üretilen şeyler bizim olurmuş. Fakat ben oyunu epiyi uzun süre oynadım, neredeyse yanlışlıkla oyunu bitiriyordum (bir Türk olarak İmperialism'i bitirmem Kozmik Denge'yi bozacaktı. Zamanda bir kırılma olacaktı ve bu geyik sürüp gidecekti), ama böyle birşeye rastlama kifayetine erişmiş diilim. Bilemiyorum, özür diliyorum.

✓Sonra, oyunu çok beğendim. Eğer CIV'den birazcık bilem zevk aldıysanız, bunu da beğenirsiniz kanaatindeyim. İlk defa olarak bana gerçekten dünya siyasetini bu kadar güzel göstermiş bir oyun rastgeldi, mutluyum, gururluyum.

✓Demiryolu ve depo sisteminizi iyi kurun. Başlarda **Swamp'larda** demir yolu kurulamıyor. Bunun için bir **Tech** lazım. Bulun yani.

✓Başkalarının Minor Nation'larına bulaşmayın. Savaş sebebi olur sonra.

✓Ordunuzu, üç top, dört piyade, dört atlı ve iki savaş mühendisi şeklinde tumaya özen gösterim. Mühendislerle siper kazın, toplarla arkadan düşman mevzilerini vurun, atlılarla düşmanın toplarına saldırın, piyadelerle topları koruyun.

✓Silah satımı karlı bir iştir. Tavsiye ederim.

✓İşlenmemiş bir materyeli satmayın.Hiç bir işe yaramadığı gibi boşu boşuna kargo sınırını doldurur. Hah kargo sınırı, **Trade** ekranında sol tarafta kargo sınırınız yazar. Demek isterki en fazla o kadarlık mal satabilirsiniz. Çok bir önemi yoktur.

✓Gereksiz **Alliance'ler** yapmayın. Sadece ve sadece dünya kutuplaşmaktaysa bir tarafa katılın. Yoksa tarafsız kalmaya çalışın. Savaş gerçekten karlı birşey değil. Ama eğer savaşa girerseniz, aradan bir tane Minor Nation götürün. Savaş sırasında siz tarafsızken iki tarafa da **Pact** teklif edip tarafsızlığınızı korumaya çalışın. Ayrıca siz biriyle anlaşmadayken ona saldırırlarsa siz de savaşa girin. Dünya siyasetinde güvensizlik tehlikelidir.

✓Üretilen her şeyi taşıyabilmeye çalışın. Vagon yapın, falan filan, ama halledin bu işi.

✓Kesinlikle sanayiinizi dışa bağımlı hale getirmeyin. İşte Imperialist akımların, zavallı Minor'leri kendilerine alet etme yolu budur. Bağımlı hale getirmek. Olmazsa az şey üretin. Ama bağımlı olmayın. Dışa bağımlı sanayiiler devrilmeye mahkumdur.

✓Oyunda her birşey bitirmek, tüketmek, yok etmek üzerine kurulu. Hatta bir örnek vereceğim: Normalde kaç tane madeniniz yazması gereken bir yerde, kaç tane yapılabilecek maden kaldığı yazıyor.

✓Geçen ay adımın arasına "görüşürüz" yazan (ben boş bırakmıştım) Mert Topçu (soyadda bir alamet var) hakettiği cezayı aldı. Karşımda ayaklarıyla sayfa yapıyor.

✓Müzikleri çok güzelmiş gibi bir izlenim bıraktı oyun bende. Ama ben dinleyemedim (Autorun hikayesi, ama konuyu açmayın, ellerim titriyo).

✓Hepinizin başına istediğiniz gelsin.

✓Benim hayatım kendine gelsin (Amin diyin sevaptır).

"Gücün, paranın, ezenlerin oyunu Imperialism"

☒ Burçak "le guerrier du monde entier"
Caner

BOĞAZİÇİ COMPUTER®

HYUNDAI PC

PARANIN ALABİLECEĞİ EN iYi PC

PENTiUM 166MMX-PENTiUM 200MMX-PENTiUM 233MMX LER iÇiN FiYAT SORUNUZ.

HUYUNDAI

intel 166mmx
16mb edoram
2.1hd
14'inç digital mon.
24x cd-rom
16 bit ses kar.
2mb.ati g.kar.
win.95 orj

1.150$

GERCEK ALMAN

CD OYUNLAR 1.000.000 TL.

APACHE 33.600 FAX-MODEM 78$+KDV

GAME PAD 2&4 10$
GAME PAD 8 FIRE BUTTON 13$

PixelView
Combo TV turbo
4MB SGRAM VGA+TV
TUNNER+TELETEX+VİDEO
CAPTURE+MPEG+DUL
H/WW WiNDOWS+ViDEO
CON.READY+UZAKTAN
KUMANDA

210$

SİPARİSLERİNİZ BİR GUNDE KARGO İLE ULASTIRILIR..

CD + 450 DİSKET OYUN 25$

liste isteyiniz

HALKCI SOK. BAKIRKOY PASAJI 31/16
BAKIRKOY/İST

tel:5721624
fax:5438957

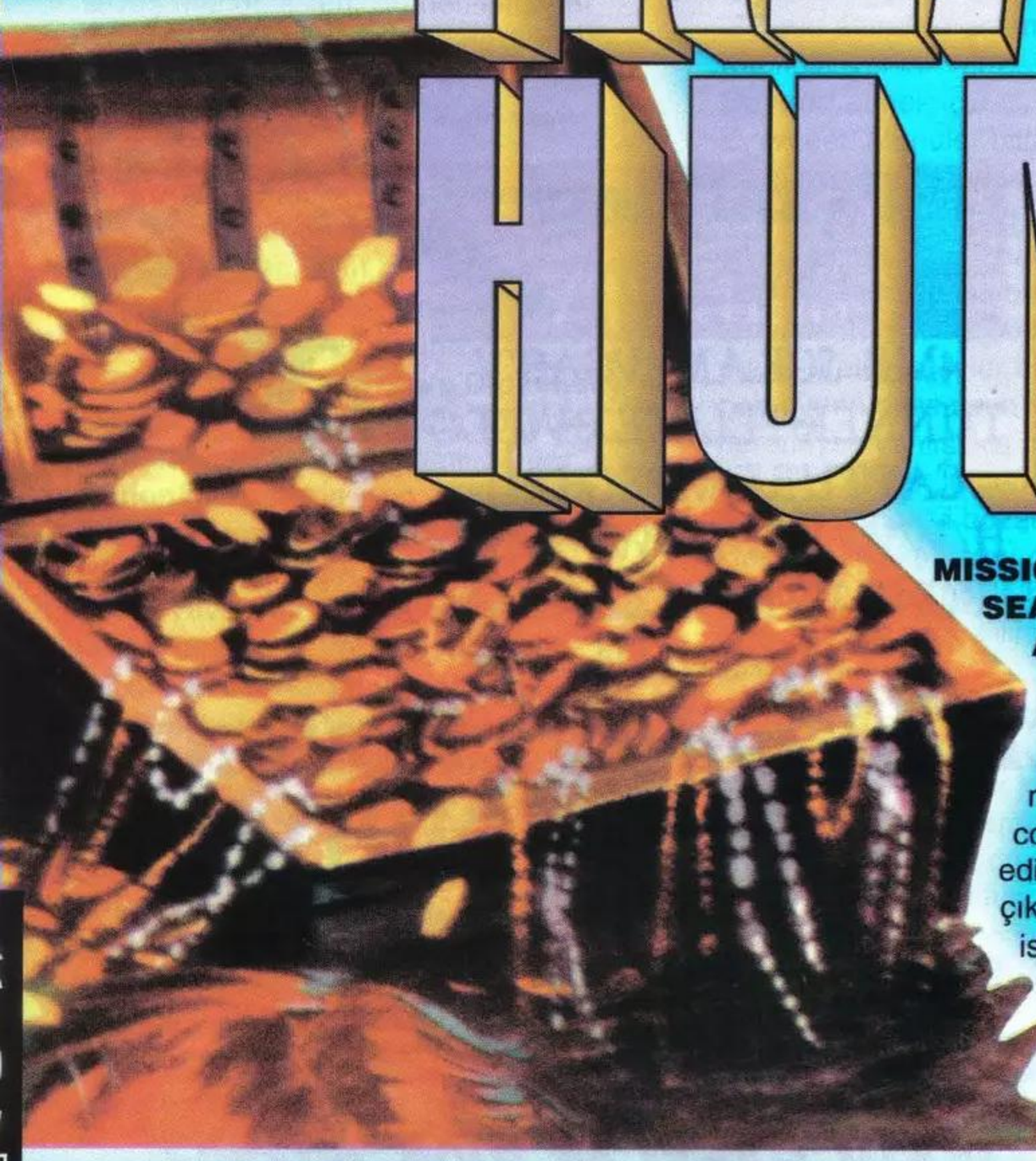
BANKA HESAP NO: İS BANKASI BAKIRKOY ÇARSI SB 1006-1614907

TREASURE HUNTER

Yer : Dergi karargahı. İki ay önceki yazı krizini aşan kahramanlarımız bu sefer de dergi ile beraber CD vermeyi planlarlar. Çünkü elalemin kıytırık dergileri sırf CD verip okuyucuyu maymun ederek kendilerine bağlamışlardır. Ama bunun için çok para gereklidir. Zaten dergiden kazanılan paranın direkt matbaacıların cebine girmesinden dolayı derginin acilen yeni kaynaklara ihtiyacı vardır. Bu sırada kahramanız olan YaZar'a Amerika'daki amcasından bir mektup gelir. Yıllardır amcasından haber alamayan yazar mektubu merakla açar ve okur. Mektupta YaZar'ın amcası bir müze açtığını, içinde sergilemek için batıklardan çıkacak olan şeylere ve bu batıkları araştıracak birine {yani bize, yani size} ihtiyacı olduğunu yazmıştır. Batıklardan çıkacak olan hazinelerin değerinin CD olayı için yeterli olacağına inanan YaZar hemen amcasının yanına uçar. İşte hikayemizde burada başlıyor. Sevinçle amcasının yanına giren yazar onunla konuşmaya başlar. Amca önce yeğenini sevgiyle kucaklar. Sonra ona bir miktar para vererek kasabada gerekli kişilerle kontak kurup onlardan ilk görevin haritasının parçalarını toplamasını ister {bu aslında bir testtir}. Bu kişiler sırasıyla **Captain Blake, George Towsend** ve **Lucky Campbell**'dır. Captain Blake yedi denizi dolaşmış eski bir denizcidir onu şehirdeki **Old Bob**'un tavernasında bulabilirsiniz {bu arada şehirdeki yerleri bulmak mouse'un sağ tuşuna basınca ortaya çıkan haritayı kullanın. Burada binaların üzerine gelince neresi olduğunu anlayabilirsiniz}. Oraya gidin ve Barman ile konuşun. Bir bira alın ve müzede çalıştığınızı anlatan seçeneği seçin.

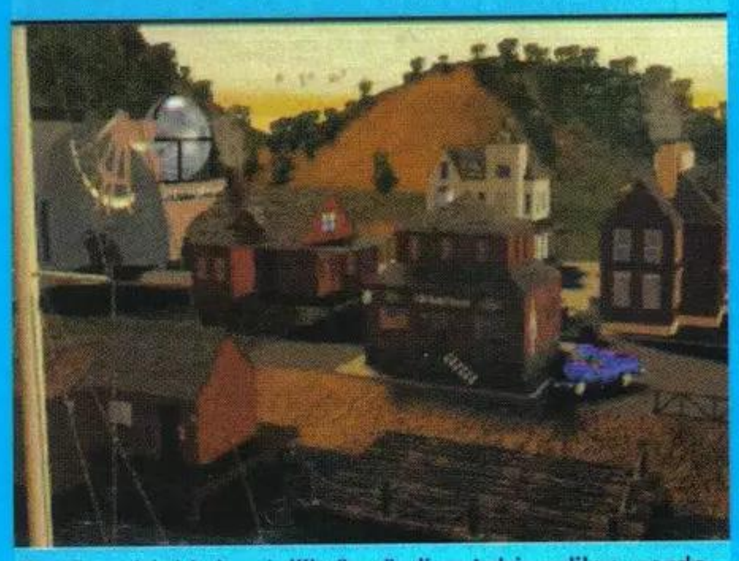
Barmen size Kaptan Blake'in nerede olduğunu söyleyecek. Blake kapının girişinde sağ tarafta oturan adam. Yanına gidin ve Blake ile konuşun. Size haritanın ilk parçasını verecek. Masadan kalkın. İsterseniz sol taraftaki masada oturan Joss Timbell'a {köpekbalık bilimci} bira ısmarlayarak ondan değişik köpekbalığı hikayeleri dinleyebilirsiniz {yedi değişik hikaye var}. Şimdi burdan çıkın ve George Towsend'in evine gidin {bardan çıkınca

hemen dışardaki ev} kapıyı çalınca karşınıza goril gibi bir herif çıkacak işte aradığımız adam. Bu adam dalgıç, onunla konuşun ve parasını ödeyip onu kiralayın. Ayrıca size haritanın ikinci parçasını da verecek. Son olarak Lucky Campbell'ın evine gidin. Kapıyı çalın ve pencereye gidip Lucky ile konuşun. Onuda kiralayıp haritanın son parçasını alın. Şimdi bankaya gidin ve buradaki adama 5.000 $ ödeyin. Tamam işlerimiz bitti, artık amcamızın yanına gidebiliriz. Amcanıza haritayı verin ve ondan ilk görevinizi alın.



MISSION 1 : THE SEARCH OF SAN ANTONIO'S WRECK

Aslan amcanız bize bir adet son model laptop computer hediye ediyor. Onu alıp dışarı çıkın. Amcanızın iskelede demirli yatına gidin {barın ordaki iskele}. Bilgisayarınızın vidcom {vidcom sadece yatta iken çalışır} özelliği ile Yolanda'yı arayın ve ona San Antonio'yu sorun. Günlüğü 200 $ dan onu kiralayın. Daha sonra uçak ikonu ile Seville'e uçun. Şimdi geldiğimiz yer bir kütüphane burda sıkıcı araştırmalar yapacağız. İlk önce merdivenlerden ikinci kata çıkın ve üçüncü masanın üzerindeki registrate book'u bulun. Yolanda ile 600 $ a anlaşıp kitaptan San Antonio'yu buldurun. Sonuç H 2 {sonuç belli niye boşu boşuna para vereyim demeyin çünkü direkt H 2'e giderseniz hiç bir şey olmuyor ben denedim :) } Şimdi bu katta sol taraftaki ufak merdivenlenden çıkın ve soldaki kapıdan girin. Merdivenlerden üçüncü kata çıkın. İlk aradaki kapıdan girin. Burası arşiv odası. H2 bölümünü bulun ve Yolanda'dan San Antonio'yu araştırmasını isteyin {10 günlük çalışma = 2000 $}. Araştırma bitince bilgisayar ikonunuz yanıp sönmeye başlayacak. Onu açın ve gemi ikonuna klikleyip, haritadaki işaretli yere tıklayın. Sonra geldiğiniz yollardan dönüp ilk kata inin. Buradaki bekçiye gidin ve ona San Antonio'yu sorun. Heykelinin teras katında olduğunu öğreniyoruz. İkinci kata çıkın ve sol taraftaki ufak merdivene tırmanıp en sona kadar devam edin. Buradaki kapıdan girip yukarı çıkın. Kapıdan çıkınca sola dönün ve ilerleyin St.Antonio'un büstünü bulun ve daha yakından bakarak Don Juan de Lara Moran 1611-1622 yazılarını bulun. Şimdi geri dönüp ilk kata gelin. Kırmızı örtülü odadan girin. Sağ taraftan gidebildiğini kadar gidin ve buradaki bilgisayarı bulun. Bilgisayarda kayıtlı hikayeleri izleyin. Bartholomeu Diaz (1621)'i öğreniyoruz. Şimdi kırmızı perdeli kapıların oraya girin {ama dışarı çıkmayın} sol tarafta duvarda duran tabloyu inceleyin. Buradan çıkın ve bekçiye Don Juan'ı sorun. Bir öğrenci olduğunuzu ve araştırma yaptığınızı anlatan seçeneği seçin. Size bir soru soracak. Cevap Bartholomeu Diaz {başka bir şeyde sorabilir o zaman bir daha konuşmayı deneyin cevap şıklarından birinde Diaz varsa onu şeçin} Cevaptan sonra size dosya odasının anahtarını veriyor. Şimdi arşiv odasının oradan merdivenlerden devam ederek kapıya



Beşiktaş'daki dergicilik üssü diye tabir edilen yerde (yani derginin karahgahında) önemli kararlar alınmak üzere bütün sorumlu yazarlar, çizerler ve elemanlar toplanmıştır. Herkes büyük patronun gelmesini ve olağanüstü açıklamalar yapmasını beklemektedir. En nihayet beklenen an gelir ve en büyük patron salona bütün ihtişamıyla girer. Herkes ayağa kalkar...

Resimde de göreceğiniz gibi en büyük patron yaşını başını almış gayet muhterem bir adamdır. Konuşmasına başlar ve niye derginin, diğer dergiler gibi CD vermediğini sorar sorumlulara. Konuşmalardan çıkan sonuç, yaprak sayısını azaltmadan CD verilemeyeceğidir. O sırada içeriden bir kişi, bunun imkansız olmadığını söyler. Herkes bu yabancıya doğru bakar ve kulak kesilir.

Piyasada Korsan CD'ci lakabıyla tanınan, beceriksiz dergicilere yardım eden şahıs çabucak işe koyulmak istemektedir. CD Fabrikasında çıkan bir kaza sonucu kolunu ve bir gözünü yitiren Korsan CD'ci her ne kadar tipiyle güven vermesede çok az bir kar ile dergiyle iş yapacağına dair izci sözü verir. Her ne kadar istenmese de büyük patronun ısrarı ile Korsan CD'ci ile anlaşılır.

Derken yeni sayı hazırlanır ve basılması için matbaaya verilir. Yabancıya da CD'ler için para ödenmiştir. Parayı peşin almasından ve yolculuğa çıkıcakmış gibi hazırlanmasından fena halde şüphelenen dergi elemanları bir an önce CD'lerini görmek isterler. Ama Korsan CD'ci onları oyuna getirir ve yollar. Yukarıdaki resimde derginin bu ayki kapağını görüyorsunuz. Böylece CD verme hayalleri bir başka bahara kalmıştır.

kadar gelin. Anahtarı kapının üzerinde kullanın ve içeri girin. Yolanda ile konuşun ve 1400 $'a Don Juan'ın dosyasını buldurun. Bilgisayarınızdaki yeni bilgileri inceleyin. Buradaki görüntüler size baktığınız tabloyu hatırlatacak. Geri dönün ve kırmızı perdeli kapıdan girin. Ama burdaki tabloyu bekçi değiştirmiş. Bilgisayarınızdaki yeni bilgileri inceleyin. Dışarı çıkın ve bekçi ile konuşun. Ona Havana'yı araştırdığınızı söyleyin. O zaman arkadaki kapıdan girmemize izin verecek. Burası malzeme odası. Kitaplıklardan Havana yazanı bulun. Yolanda'ya dolandırıcısına 1000$ verin ve Limpia Conception'ı araştırtın. Diğer odaya geçin. Burada bazı bayraklar var. Ortadaki kitabı inceleyin ve buradaki sembolu sol taraftaki cabinetlerde arayın {en soldaki cabinet olmalı ama değişebilir} Yolanda ile konuşun ve 2000$ verip araştırma yapmasını sağlayın. Araştırma sonunda iki isim bulacak Don Navarro ve Marquis of Mestealerge. Buradan çıkın ve malzeme odasına gelin. Yerdeki ufak sandığı bulun. Açarak içindeki gözlüğü alın. Dosya odasına gidin ve Don Navarro'nun dosyasını Yolanda'ya arattırın {pamuk eller cebe 2000$} Aşağı inin ve bekçiye giderek bulduğunuz gözlüğü ona verin. Size yeni arşivlerin geldiğini söylüyor. Merdivenlerin altına gidin ve yeni gelen arşivlere bakın. Yolanda'ya San Antonio belgesini arattırın {600$} Bir harita ve belge bulacak. Şimdi bekçinin oturduğu masaya gidin. Bekçi ortalıklarda yok. Masayı inceleyip şifreyi bulun {5714}. Arşiv odasına gidin ve en dipteki keypad de şifreyi kullanıp kapıyı açın. Odaya klikleyip Yolanda'ya odada araştırma yapmasını söyleyin {4200$}. İşte nihayet hazine haritasını buldunuz. Aşağı inin ve Yolanda soyguncusu ile konuşup burayı terk edin. Amcanızla konuşun ve onu bilgilendirin. Daha sonra bankaya gidin ve borç {loan} hakkında konuşun. Bu insafsız herif 500.000 $ karşılığında bulduklarımızın % 50'sini istiyor. Başka çaremiz olmadığı için kabul edin. Buradan çıkın ve takımı toplayın {yani gidip ilk başta yaptığımız gibi hepsiyle konuşun}. Daha sonra yatınıza gidin ve bilgisayara tıklayın. Sırasıyla gemi resmine ve işaretli bölgeye tıklayın. Sonra çıkan animasyonları izleyin. İlk görevi yüzünüzün akıyla tamaladınız hadi geçmiş olsun.

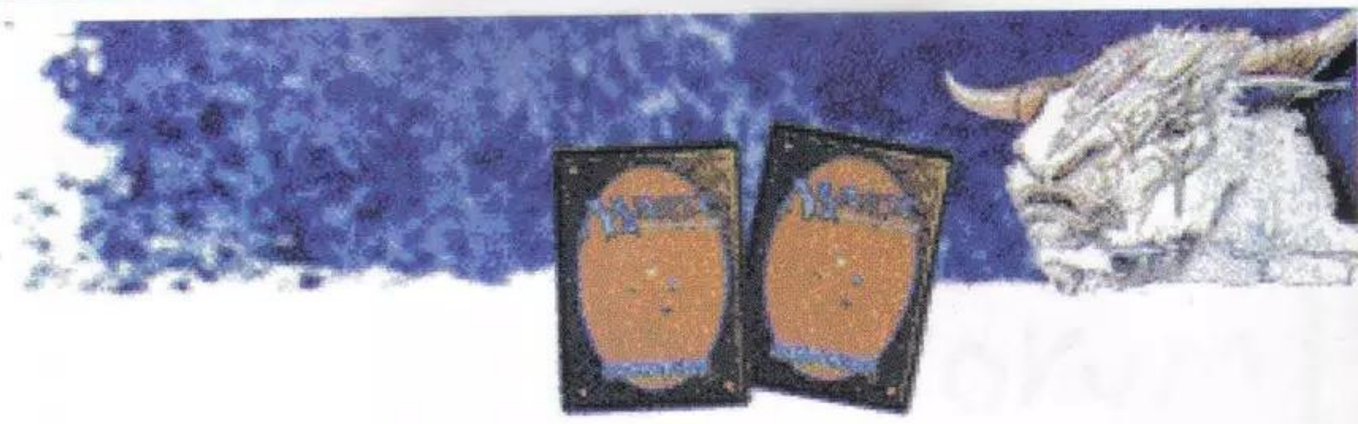
MISSION 2 : THE SEARCH OF MONMOUTH 1702'S WRECK

Evimize geri döndükten sonra videphone'dan gelen mesaja bakın. Amcanız arıyor. Sizden Monmouth 1702'yi araştırmanızı istiyor. İlk önce video phone'dan John ile konuşun. Ona gemi hakkında soru sorun. John size başka bir gemi ismi verecek {Vigo}. Şimdi Yolanda ile kontak kurun ve Vigo'yu ona sorun. Ondan Chateau Renault'u öğreniyorsunuz. Pierre ile konuşun ve öğrendiğinizi ona sorun. Bilgisayardaki yeni dataları inceleyin. Şimdi amcanızdan yeni bir mesaj gelecek. Size bir haritadan bahsederken hat kopuyor. Onu aradığınızda Mrs.Peabody çıkıyor karşınıza. Ve amcanızın hastaneye kaldırıldığını söylüyor. Esrarlı bir durum. Hemen amcanızın evine gidin. Kapıya Mrs.Peabody çıkıyor ama sizi içeri almıyor. İçeri girmek için başka bir yol bulmalıyız. Bu Mrs.Peabody ile ilgili bilgi toplayalım biraz. Şehirdeki bara gidin, bir bira alıp barmen ile konuşun. Ona Mrs.Peabody'i sorun. Crystallized fruit'den hoşlandığını öğreniyoruz. Şehirdeki Bishop'ın dükkanı gidin ve 10 $'a fruit alın. Amcanızın evine gidin ve Mrs.Peabody ile 4-1-2-2-1-1 seçeneklerini kullanarak konuşun. Biraz düşünmesi gerektiğini söyleyecek. Dışarı çıkıp biraz bekledikten sonra içeri girin. Artık evin içinde dolaşabileceğiz. Merdivenlerden üst kata çıkın. Odadaki saksıların orda bir anahtar bulmalısınız. Merdivenlerden aşağı inin ve kilitli kapıyı açarak içeri girin. Şöminenin üzerindeki tabloya daha yakından bakın. Resme el ikonu ile klikleyince bir kasa çıkıyor karşımıza. Şifre 1702. Kasanın içindeki evrakları inceleyin ve haritayı bulun. Yeni görev için hazırız. Önce gidip bankadan bir miktar borç alın. Daha sonra sırasıyla Captain Blake, George Towsend ve Lucky Campbell ile konuşun ve timinizi oluşturun. Tekneye gidip haritadan işaretli noktayı seçin ve ilk görevde olduğu gibi çıkan animasyonları seyredin. Bu görev de bitti.

MISSION 3 : THE SEARCH OF SAINTE MARGUERITE'S WRECK

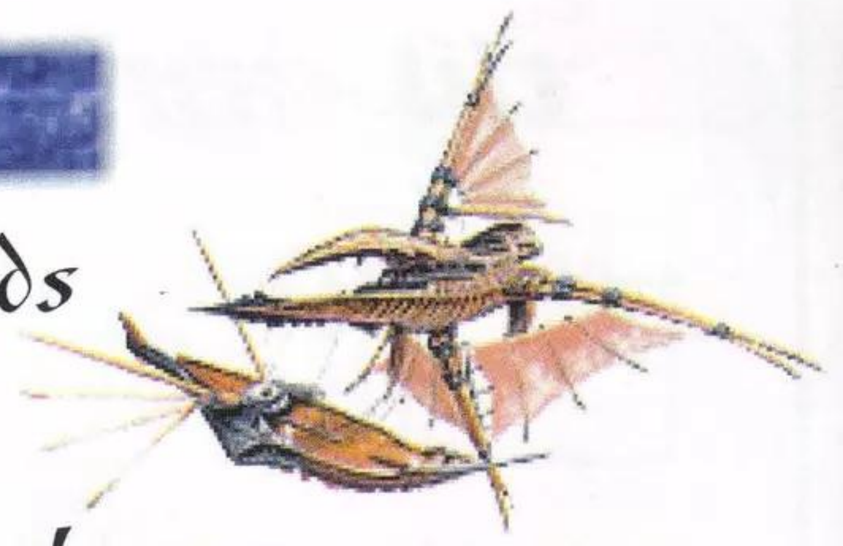
Amcanızdan gelen mesaja bakın. Malta'daki bir batığı araştırmanızı isteyecek. Uçak ikonu ile Malta'ya uçun. Kapıdaki şovalye ile batık gemi hakkında konuşun. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. Sağa dönün ve ilerdeki kapıdan girin. Burası tomb. Sağa dönün ve ufak kabinin perdesini açın. İçerdeki el fenerini alın. Buradan çıkın ve yolu takip ederek diğer uçtaki odaya gidin. Burası yemek odası. Merdivenleden çıkın ve buradaki kitabı okuyun. Kitap bitince ortaya çıkan düğmeye basın. Perdeler kapanacak ve odadaki yıldız göze çarpacak. Merdivenden inin ve yıldızın yanına gelin. El fenerini yıldızın üzerinde kullanın. Yıldızdan yansıyan ışıklar 2 tane tabloyu aydınlatacak. Bu tablolara daha yakından bakıp inceleyin. Şimdi bu bölüme başladığınız yere geri dönün. Burada şovalye ile konuşun. Old Temple'a gidin {sol taraftaki merdivenlerden çıkınca tam karşınızdaki kapı}. Buradaki ufak odayı bulup içeri girin. Masanın üzerindeki kitaba bakın. Kitapta bir takım semboller bulacaksınız. Sepulchre, Temple, St.John ve Teutonic sembollerini bir yerlere çizin ve buradan çıkın. Şimdi köşelerin birinde duvarda bu sembolleri göreceksiniz. Sırasıyla yukarda yazdığım şekillere basın. Click sesini duyunca tamam demektir. Buradan çıkın ve sağ tarafa ilerleyin ilerdeki kilitli kapı {girişinde şekiller olan} şimdi açılmış olmalı. Buradan girin. Şovalye ile konuşun. Konuşmadan sonra size bir anahtar verecek. Bu mezarlığın anahtarı buradan çıkın ve sağ taraftaki merdivenlerden yukarı devam edin. Kilitli kapıyı anahtar ile açın. Mezarlıkta bir yerlerde bir kürek bulmanız gerek bunu alın. Şimdi buradan çıkarak bölümün başladığı yere yani başa dönün. Sağ taraftaki yoldan devam edin ve merdivenlerden aşağı inin. Buradaki enkazı kürek yardımı ile temizleyin ve geçitden geçin. İçerdeki hücrede bulunan sandığı açın ve içindeki şeyi alıp

MAGIC The Gathering



Introductory Set

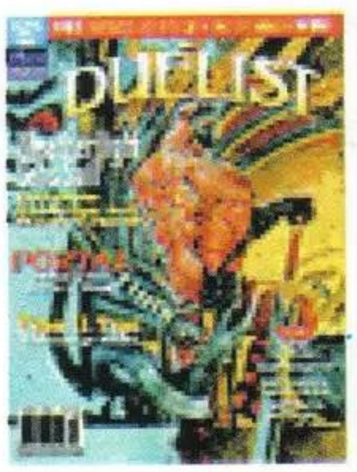
Fallen Empires, Chronicles, Homelands
Ice Age, 4th Edition, 5th Edition
Mirage, Visions, Weatherlight, Portal
Tempest



TEMPEST™
INTO THE STORM™

Boosters and Starters

Gift Pack



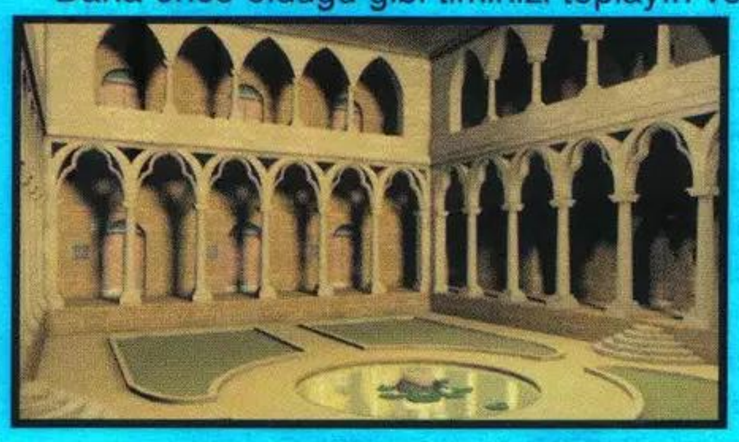
InQuest
Duelist
Scrye

DUNGEON MASTER GUIDE
PLAYERS HANDBOOK
FORGATTEN REALMS
ADVANCED DUNGEON & DRAGONS
FEUDAL, DIPLOMACY & MORE....

Collectors Album
Deck Protector
Hologram Pages

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Merkez: Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21
Osmanbey / İstanbul Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339
Şube: Rumeli cd. Itır sk. No.3 Nişantaşı / İstanbul Tel: 0212-247 2490
E-Mail:gurg@alka.com.tr

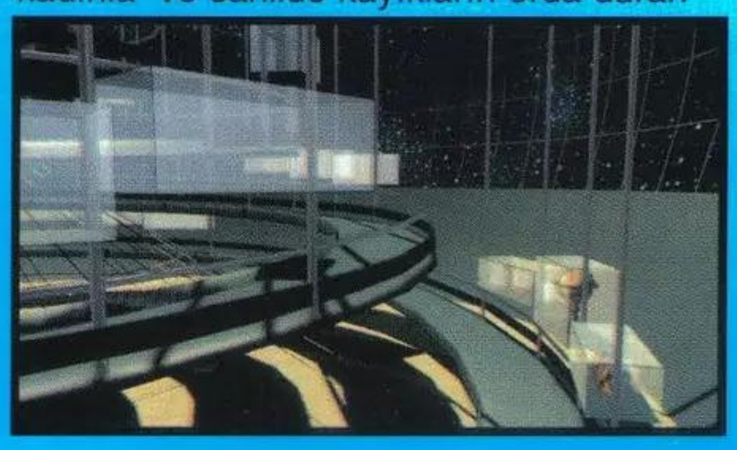
şovalyeye götürün. Konuşmaları dinledikten sonra çıkın ve yemek odasına gidin. Buradaki kilitli kapıyı açın. İçerisi bir tiyatro çıkan demoyu seyredin. Demodan sonra old temple'daki odaya gidin ve şovalye ile konuşun. Susadığını söyleyecek. Hay diyip tomb'a gidin ve karşıdaki masanın arkasına bakın. Buradaki bardağı alın ve şovalye ye götürüp verin. Konuşmaları dinleyin. Evet burada işimiz bitti şimdi eve dönün ve bankaya gidip 1.000.0000.$ borç alın. Daha önce olduğu gibi timinizi toplayın ve



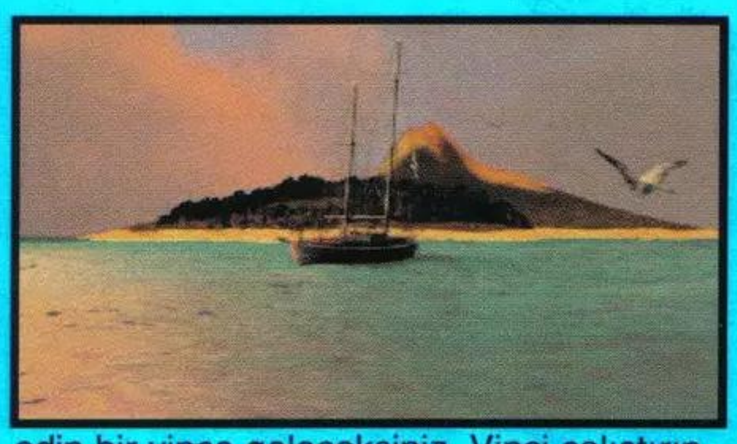
batık bölgesine gidin. Bir görev daha bitti.

MISSION 4 : THE SEARCH OF TRINDADE'S WRECK

Amcanızdan gelen mesaja bakın. John Seymour adında bir heriften bahsedecek. Adamın evine gidip karısıyla konuşun {evin nerede olduğuna haritadan bakıverin bi zahmet} Kadın kocasının kayıp olduğunu ve sizden onu bulmanızı istiyor. Bodrum kata inin ve maket geminin yanındaki tahta panoya bakın. Burada bir haritanın yarısını {Emerald Island } göreceksiniz. Kaptan Blake'e gidin ve Emerald Island hakkında konuşun. Trinida adlı bir gemiden bahsedecek. Yata gidip Yolanda ile kontak kurun. Ona Trinida'yı sorun. Yolanda'dan Thomas Blackbone'u öğreniyoruz. John ile kontak kurup ona bu ismi sorun. Şimdi uçak ikonu ile Emeral Island'a uçun. İlk önce buradaki satıcı kadınla konuşun. Ondan 10 $'a bir video kaset alın. Sağ taraftaki monitöre tıklayarak aldığınız kasedi seyredin. Bu kaset korsanlar hakkında. Daha sonra kadınla ve sahilde kayıkların orda duran



adam ile konuşun. Adamla konuşurken sırayla Trindade'yi "Descent from Thomas Blackbone" ve "Great man" seçeneklerini seçin. Adam bir haritadan bahsedecek 10.000 $ ödeyip ondan haritayı satın alın. Aldığımız bu harita evde gördüğümüz haritanın diğer yarısı. Eve dönün bodruma inerek haritaları birleştirin. Bankaya gidip borç alın. Timi kurun ama bu sefer Joss Timbell'ıda {barda köpek balığı hikayeleri anlatan adam} dahil edin. Batık bölgesine gidin ve araştırmaya başlayın. John'un iskeletini ve pendant'dan başka birşey bulamıyorsunuz. Eve dönün ve bodruma tekrar inin elinizdeki pendant'ı haritada kullanın. Hazinenin denizde değil adada gömülü olduğunu anlıyorsunuz. Uçak ikonu ile adaya geri dönün ve bir labirentle karşılaşmaya hazır olun. Şimdi vereceğim komutlar dahilinde ilerlerseniz zorluk çekmeden burayı geçersiniz. Eğer ilerlemezseniz o sizin bileceğiniz iş. Önce ileri, merdivenden çıkın ve ileri, ileri, sağa, buradaki yere girin, yüzünüzü tam geriye dönün, ileri, sağa dönün buradan bir kum torbası alın, sola dönün, ileri gidin , sağa dönün ve kum torbasını asansöre koyun, sola dönün, ileri, ileri, ileri, iskeletin ordaki merdivenlerden çıkın, sağ, burdan devam



edin bir vince geleceksiniz. Vinci çalıştırın. İskeleti gördüğünüz yere dönün, sol, sol, açık olan yerden girin, ileri, ileri, sola dönün, buradaki asılı kemeri alın, yüzünüzü tam geriye dönün, yukarı tırmanın, sağa dönün, sağa dönün, kemeri buradaki boruda kullanın, sağa dönün ve yukarı tırmanın, şimdi sola dönün, ileri, sağa dönün, ileri, ileri, sağa dönün, ileri, sağa dönün, ileri, sola dön, ileri, sola dön, ileri, ileri, sola dön, ileri, sağa dön, ileri, merdivenlerden çıkın {oh be bitti } Burada bir dolu hazine buluyorsunuz. Şimdi mağaradan çıkmak için bütün bu yolları aynen geri dönün {ehehe ! durun kafayı yemeyin şaka yaptım} mağaradan çıkmak için buradaki deliği kullanın. Bu görevde bitti.

MISSION 5 : THE SEARCH OF THE SOUTHERN STAR'S WRECK

Evet geldik beşinci ve sonuncu göreve. Yatınıza gidin ve bilgisayarınızı açın. John sizi arıyor. Southern Star adlı buharlı gemi hakkında konuşuyorsunuz. Amcanızı arayıp bunu ona da sorun. Sizi evinde beklediği söylüyor. Evine gidin ve amcanızla konuşun. Konuşmadan sonra sizinle tekrar kontak kuracağını söylüyor. Yata gidin ve bilgisayarı açıp amcanızla konuşun. Bilgisayarınızda yeni gelen dataları inceleyin. Kasabada biraz dolaşıp vakit geçirin ve tekrar yata dönün. Amcanızdan bir mesaj gelecek. Onu dinleyin. Bara gidin ve Joss ile konuşun. Günlüğü için ona 1000 $ ödeyin. Ondan evinin anahtarını alın. Joss'un evine gidin {deniz fenerinin önündeki ev} Kapıyı anahtarla açın ve içeri girin. Yatağın yanındaki ufak masadan günlüğü bulup okuyun. Ayrıca duvardaki gemi resminde bulunan ufak notuda okuyun. Günlüğün eksik olduğunu anlıyoruz. Bara gerin dönün ve Joss ile tekrar konuşun. Günlüğün geri kalanı için Joss denen soyguncu bizden tam 2000 $ istiyor. Çaresiz ödeyin ve günlüğün geri kalan kısmını da alın. Onun yanından ayrılıp Kaptan Blake ile Joss Timbell hakkında konuşun. Size bir teleskop verecek. Buradan çıkın ve Joss' un evinin önündeki kayığa atlayıp deniz fenerine gidin. Yukarı

çıkınca camda teleskopu kullanın. Koordinatları göreceksiniz. Şimdi gidip son kez bankadan borç alın {2.000.000 $} Her zaman olduğu gibi timi toparlayın. Batık bölgesine gidin ve araştırma yapın. İşimiz bitip geri dönünce amcanız sizi evine davet ediyor. Gidip onunla konuşun. Sizi müzenin açılışına davet ediyor. Evden çıkın ve müzeye gidin. Artık içeri girebiliyorsunuz. Müzeyi iyice dolaşın her şeyin üzerine klikleyip bilgilenin. Hepsini yapınca yata geri dönün burada sizi bir sürpriz bekliyor ;) Evet oyunumuz bitti. Oyun hakkında fazla söylenecek bir şey yok. Ama oyunun pek action tarzı birşey olmadığını da söyliyeyim. Daha çok tarihsel anlatımları ve olaylar ilgimi çekti. Bence almadan önce bir kez daha düşünün. YaZar zengin ve mutlu bir şekilde dergiye dönmek için yola koyulur. Ama bindiği süper lüks gemi Atlantic Okyanusunda El Nino'ya yakalanır ve batar. Böylece dergi ile CD verme olayıda YaZar ile beraber okyanusun derinliklerine gömülür. THE END

☒Özgür "YaZar" GÜLTEKİN

NE ÇOK GEÇ
NE ÇOK ERKEN **şimdi**

dil öğrenmenin tam zamanı

RAKS NEW MEDIA

ENGLISH plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce eğitimi

Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.

29.000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

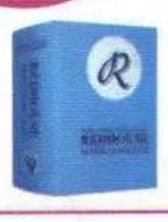
Gerçek video görüntüleri, animasyonlar,İngilizce oyunlar.

PC Windows Uyumlu

Türkçe en çok Türkiye'nin 3 satan İngilizce eğitim programı destekli

başlangıçtan ileri seviyeye

komple (11 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+  + + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

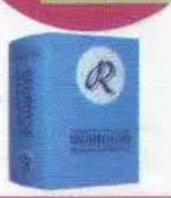
başlangıçtan orta seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+ + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

orta seviyeden ileri seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+  + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

dilediğiniz seviyeden

enaz 3 CD ROM English plus ürünü

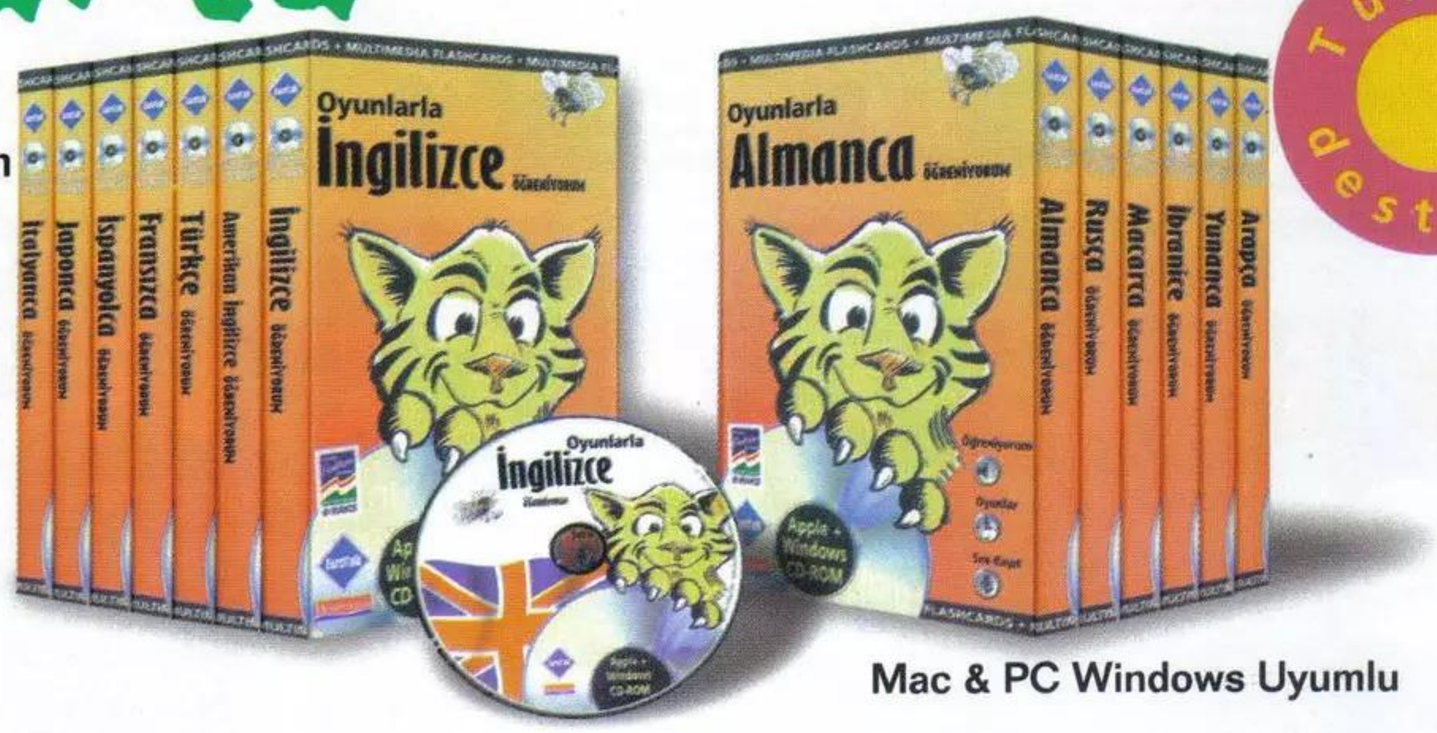
+ 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

küçüğüm ama

oyunlarla dil öğreniyorum

Türkçe destekli

Oyunlarla Fransızca Öğreniyorum
Oyunlarla İspanyolca Öğreniyorum
Oyunlarla Almanca Öğreniyorum
Oyunlarla İtalyanca Öğreniyorum
Oyunlarla Rusça Öğreniyorum
Oyunlarla Yunanca Öğreniyorum
Oyunlarla Macarca Öğreniyorum
Oyunlarla Türkçe Öğreniyorum
Oyunlarla İbranice Öğreniyorum
Oyunlarla Arapça Öğreniyorum
Oyunlarla Japonca Öğreniyorum
Oyunlarla Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum
Oyunlarla İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum



Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Oyunlarla Hollanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Portekizce Öğreniyorum
Oyunlarla İsveç Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Norveç Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Danimarka Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Fince Öğreniyorum
Oyunlarla İrlanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Gal Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Polonya Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Çince Öğreniyorum

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun !

Türkçe destekli

TALK NOW!

Japonca • İbranice • Fransızca
İspanyolca • Almanca
İtalyanca • Rusça
Hollanda Dili
Portekizce
İngiliz İngilizcesi
İsveç Dili
Norveç Dili
Türkçe • Arapça
Çince • Polonya Dili
Danimarka Dili • Yunanca
İrlanda Dili • Gal Dili
Fince • Macarca
Amerikan İngilizcesi

Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Bulgarca • Farsça • Afrika Dilleri
Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe • Xhosa Dili
Slovakça • Sırpça • Hırvatça • Romence
Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili
Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce
Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili
İzlanda Dili • Arnavutça • Makedon Dili

RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

TEL: (0 212) 288 69 68
FAKS: (0 212) 274 50 92
http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia

Ana Dağıtıcılar

3P Bilgisayar TEL: (0 212) 212 36 57 FAKS: (0 212) 212 36 63
Metropol Dağıtım TEL: (0 212) 212 34 26 FAKS: (0 212) 212 61 43
İnteractive Bilgisayar TEL: (0 212) 212 35 36 FAKS: (0 212) 212 35 34
Poliges Bilgisayar TEL: (0 312) 419 58 01 FAKS: (0 312) 419 31 30

Ayrıca Tüm Raksotek , D&R Mağazalarında ve Bilgisayar Bayilerinde

Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: Maltepe Migros (312)232 2610•Gima (312)413 13 88•İstanbul: D&R Etiler(212)2870640 D&R Erenköy (212)467 54 13•Ortaköy (212)260 7918•Bahçeşehir Migros (212)669 27 71•Galleria Migros (212)6613605 •Göztepe/Soyak (216)317 67 23 •Maslak Migros (212)285 42 32•Şişli YKM (212)296 34 18•İzmir: Alsancak (232)464 34 07• Bornova Kipa (232)373 71 59 İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75•Tansaş (232)370 52 08•Bursa:Sönmez Migros (224)26110 06•Altıparmak (224) 2230603 Kumluk (224)257 06 19•Gima (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27•Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54• Mersin: YKM(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

COMMAND & CONQUER RED ALERT™

THE AFTERMATH

Ben şimdi tutup "Abi, Fatih Sultan Mehmet, İstanbul'u alamadan ölseydi ne olurdu memleketin hali? İstanbul'u kim fethederdi?" gibi bir geyiği senaryo diye elaleme kakalayıp, üzerine de real-time strateji mahiyetinde bir şeyler döşeseydim kim ilgilenirdi? Herhalde kimse... Ama, elin gavuru ne yapıyor? "Hitler olmadan II. Dünya Savaşı (severim iyi savaştır, efsaneler doğurmuş, Wargame'lere konu olmuş, "Panzer General"ler çıkarmıştır bağrından, benzemez Körfez Savaşına...) yerine ne olurdu?" sorusu üzerine oyun yapıyor, onunla da yetinmeyip iki tane de data cd'si çıkartıyor. Eğer son bir-iki yılını bir mağarada geçireniniz varsa, gavurlar **"Westwood"**, oyun **"Red Alert"**, data cd'ler ise gene tarafımızdan seçilmiş **"Counterstrike"** veeeee **"Aftermath"** (dım dım dıdımdım dısss).

Evet efenim, Allied ve Russian güçleri gene gırtlak gırtlağa geçinip gidiyorlar. "Oha, yeter bea!" diyenleri duyar gibi oluyorum ve onları biraz daha terbiyeli olmaya davet ederek, ortadaki birçok real-time strateji olmaya dilenen oyunların (ki burada lafım "Warwind"den -yeni gelen- "Conquest Earth"e kadar gidiyor...) bence (tartışma aramayın, gidip bigBEN'deki "BENCE" üzerine yazılmış yazıyı okuyun) hepsinin gayet dandik, beş para etmez oyunlar olduğunu belirtiyorum.

Bütün bunlar bir yana Westwood'dakiler gene kaliteli bir iş çıkarmışlar. Görevlere bol bol ayrıntı eklemişler, single ve multiplayer oyunlarda üretilebilen 7 (yazı ile: yedi) yeni ünite eklemişler. Bu yedi ünitenin bir tanesi ortak, diğerleri eşit olmamak üzere her iki tarafa dağıtılmış. Allies'lar, kendi **Chronosphere**'ini sırtında taşıyan, kaplumbağa özentisi **"chronotank"**; portatif cep tank onarıcısı **"mechanic"**; ve ortak ünite, "Demolution Man" ile hiçbir alakası olmayan **"demolution truck"**; Ruslar ise, su-kara füzeatarı **"missle sub"**; şirin, portatif kızartıcı **"tesla tank"**, onun bir boy ufağı **"shock troopers"** ve de toplu zarar aracı **"M.A.D tank"** ile güçlendirilmiş. Bunların genel özellikleri... pahalı olmaları.

Evet, acı gerçek ama herhangi bir zorlukta oynarken, insan, "abi, ben bir tane **chronotank** yapana kadar, üç tane **light tank** yaparım" demekten kendini alamıyor. Peki başka özellikleri yok mu bu Aftermath ürünü yeni Red Alert unit'lerimizin? Var tabii...

◆Tesla ve chrono tanklar ore truck'ları bir araya geldiklerinde hacamat ediyorlar.

◆Missle sub'lar biraz pahalı olmalarına rağmen, bayağı faydalı aletler. Çok uzun menzillerinin yanı sıra, son derecede güçlü ve (cruiser'a nazaran) bayağı seriler.

◆Mechanic'ler de faydalı eserler; bedavaya repair yapıyorlar. Bedava repair spice'dan tatlıdır.

◆Shock trooper'lar adlarının ve silahlarının düşündürdüğünün aksine, o kadar güçlü değiller, ama onları tanklar ezemiyor (niye diye merak edenler ezebiliyorlarsa ezsinler öyle merak etsinler).

◆Son olarak, demo truck'ları chronoshift etmeyin -patlıyorlar- ve iron curtain kullanmayın (bir saniye sürüyor).

◆Valla son; bütün bunların yanında bir de M.A.D tank var ki... Deploy edildiğinde ses dalgaları yayıyor ve binalara yaklaşık %45 (tam olarak %44,9684756), araçlara ise %40 zarar veriyor. Ve bunu da dev gibi bir alanda yapıyor. Üç tanesiyle ortalığı dağıtabileceğiniz bu araç, piyadelere zarar vermiyor aklınızda bulunsun. Iron curtain yapılıp deploy edildiğinde ise patlama raddesine gelip duruyor ve iron curtain'ın etkisinin geçmesini bekliyor. Bu edevatla düşman size saldırırsa, dağılmadan önce yok ederseniz etkisiz olur.

◆Valla, en son: Bu üniteler olayı belli bir zaman süresince kotarıyor. Ünitelerle

Zor iştir real-time strateji oynamak... Çabukluk gerektirir. Hem hızlı karar vereceksin hem de verdiğin kararı sert mouse darbeleri ile haritada anında gerçekleştirebileceksin.

Zor iştir real-time strateji seçmek... Klasikleri bileceksin, hangi oyun nerden geldi, nereye gidiyor takip edeceksin, piyasada "biz şöyle iyiyiz, bizim grafiklerimiz böyle güzel" laflarına kanıp paranı boşa harcamayacak, babaları da kaçırmayacaksın.

Zor iştir real-time strateji açıklamak... Real-time strateji kulvarında kim nerden koşuyor bilecek, bölümleri her ırk için oynayacak kapanış demosunu en az iki kere seyredeceksin. Yeni unit'ler nelerdir tespit edeceksin.

Zor iştir real-time strateji sayfası yapmak... Yazar kadar oyunu oynamış olacak, oyun için açıklayıcı kutu yapmaktan kaçınmayacak, komik şeyler yazdığını sanıp mavra ile sayfayı doldurmayacaksın.

eğlenmemiz bittikten sonra, görevlere geçiyoruz... Görevlerde, Westwood detayı abartabildiği kadar abartmış: Mesela, Ruslar'la bir görevde, spy'la üsse girip iki adamın konuşmasını dinlememiz gerekiyor (ama görevin tamamı tabii ki bu değil) ve adamların konuşmalarını ekranda görebiliyoruz. Dokuz Allied, dokuz Rus görevi var. Genelde herkesin sevgilisi kızıllar tarafından olayı etüd ettiğim için onların görevlerini (pek de sırayla olmayaraktan) ele alayım bari...

Testing Grounds:
Çıtır görev... Benden önce kardeşim bitirdi... Allies, bize ait bir adada chronotank'ı test ediyormuş. Bizim de adayı reclaim etmemiz gerekiyormuş, Stalin adına... Sağ üstte Allied üssü bizi bekliyor. Ada görevi olduğu için, tiz vakitte oturaklı bir deniz gücü toplayın; missile sub'ların ne kadar faydalı edevatlar olduğunu öğrenin ve hatta, biran önce iki-üç rafineri kasın (yapın).

Situation Critical:
Koşturmalı görev... (15 Dakika içinde) Sub'larla tesla'ların elektriğini kesin, sonra, reinforcement mahiyetinde gelen Volkov'la milleti İlahi Varlık'la bizzat tanışmaya gön-derirken (maşallah, bilet kesici gibi...), onun yanında gelen scientist'i bio-research lab.'a sokun, tüm sam site'ları uçurun ve Volkov'u bio research lab.'dan uzak tutun. Senaryo da bir hoş: Radikal bir grup Rus (abi bu nası oluyo? onların bayrağı daha mı koyu kırmızı?) nükleer ve biolojik silahlarımızın bir kısmına el koymuşlar ve kullanmakla tehtid ediyormuşlar ve yok olmalıymışlar... lar... lar...

Shock Therapy:
Değerli (!) müzik grubuyla hiçbir alakası olmayan bu görevde, bize baş kaldıran bir grup köylüyü (evet bunlar da bir grup ama neyseki müzik yapmıyorlar) öldürmemiz gerekiyor. Çevrede bayağı Allies olduğundan sık sık save edin; üsleri yok edince reinforcements geliyor, dikkatli harcayın, çar çur etmeyin, kurda kuşa yem olmasınlar.

Let's Make A Steal:
Klostrofobik görev... Volkov (abi elde Tanya kalmadı, bunu gönderdiler) ve itiyle (Counterstrike oynayanlar bilir, harbi köpektir, ama burda biraz güçleri traş edilmiş) Allies'ın yeni geliştirdiği (abi savaş bitti bunlar hala araç geliştiriyo, hüooop, kime diyorum ben) ele geçirecekmişiz. Ama, ondan önce, tech. center'a girip planları çalmamız gerekiyormuş. Tech. center, ortada bir yerde, aracı da sol altta bir yerde olan bir war factory'e girip çalıyoruz. Genelde lineer bir yapı gösteren bu görevde, verilebilecek yegane tavsiye, terminaller aracılığıyla turret, pillbox, vb... potansiyel zarar (peki kinetik zarar nasıl oluyor?) verebilecek şeyleri imha etmeniz şeklinde olacaktır. Bol bol save ile maksimum 20 dakika içerisinde You Had Stolen!

Test Drive:
Az evvel arakladığımız araçla, deneme sürüşüne çıkacakmışız... Hazır araca elimiz değmişken de önce Volkov ve araçla tech. center ile radarı patlatmamızı, sonra da reinforcement'larla ortalığı süpürmemizi istiyorlar (bunlar da bizi temizlikçi kadın zannetmeye başladılar! Hadi hayırlısı...). Radar sol üstte; tech center sağ altta; Allies'lar da her yerde... Bu arada, araç bir nevi stealth tank. Piyadeden uzak durun, pillbox'lara yaklaşmayın, heriflerin üslerinin ortasına gidip Volkov'u araçtan indirin (araç tek kişilik bir apc de aynı zamanda) binaları patlatın, piyadeleri öldürün, tankları kaale almayın ve kaçın. Gerisi size (ve her zamanki gibi bol save'e) kalmış(897).

Grunyev Revolution:
Maksadı, Stalin'e isyan eden bir grup (bak, gene Therapy espirisi yaptıracaksınız bana) zavallı köylüyü yok etmeniz gibi görünen, ama daha ilk köye daldığınızda, karşınıza çıkan ilk adamın kafanıza atom bombası atması aracılığıyla gerçeği suratınıza vuran bölüm... Sağlam kalan adamlarınızla kuzey doğuya (hiç beklemeden) gidin; üssünüzü kurun, koruyun; civillian'ları ve Allies'ları ezin... Ama ore truck'larınıza dikkat edin, gelen civillianlar öküz gibi silahlı oluyorlar ve gelir kaynaklarınıza saldırıyorlar.

Don't Drink The Water:
Eğer siz de, benim gibi, Rus'ların 13. bölümünde, chronosphere'i ele

Zor iştir yazar kaprisleri çekmek...
Yazısını geç vereni, yazması gerekenden az yazanı, yazacağım deyip de yazmayanı ve bütün uyarılara rağmen burnunun dikine gideni ibreti alem için sallandıracak ve taviz vermekten özenle kaçınacaksın.

Zor iştir GAMESHOW'a yazar olmak... 3 günde her türlü oyunu bitirip açıklayabilecek, mavra dozunu ayarlayıp editörü kıllandırmayacak, laf da atacaksın ama laf attığını çaktırmayacaksın. Çaktırsan da inkar edeceksin.

Zor iştir dergi çıkarmak...
Hangi oyun çıktı hangisinin eli kulağında bilecek, ayın birinde dergi hazır olacak diye kasmayacak, her ay sırtında binlerce dergi taşırken gık demeyeceksin. Gerektiğinde sayfaları bitirebilmek için sabahlara kadar gözünü bile kırpmayacak, dergi çıkışına çeyrek kala bütün işi gücü bırakıp İzmir'e gidip çıkışa beş kala İstanbul'a geri dönüp "nasıl olacak bu işler" diye ağlamayacaksın.

geçirecem diye bir taraflarını yırtıp, ele geçirdiğinizde, bilgisayarınızın size "mission faild"demesi üzerine delirenlerdenseniz, ilaç gibi gelecek bölüm... Nitekim, bu görevde, yanımızdaki supply truck ile başladığımız yerin kuzeyinde olan su kaynağını zehirledikten sonra chronosphere'i ele geçiriyouz, M.C.V'yi ışınlayıp işimize bakıyoruz.

Brothers In Arms:

Dire Straits'in mükemmel şarkısıyla az biraz alakası olan görev... Başta size bahsettiğim spy'la dinleme olayından sonra adamları command centre'a girerek takip edin. Fark edilince, her şeyi boşverip kıyıya doru kaçın. Flare bırakınca, bu spy'ın da görevi bitecek (Spy dedim de aklıma geldi: C.I.A eski yöneticilerinden biri demiş ki -adını hatırlamıyorum- "Casusluk insanlığın ikinci en eski mesleğidir ve en eski mesleği kadar saygındır". Neyse, göreve dönelim) ve ölecek.
Reinforcement'lar gelir, üsler kurulur (ben sol altı tercih ettim), iki-üç rafineri kasılır, teslalar dikilir, hava saldırılarına karşı sam'lerle korunur, sub pen'ler yapılır, onlara reinforcement mahiyetinde ge-len cruiser'lar batırılır, missile sub'lar yapılır, tanklar yapılır, düşmanın üzerinden geçilir, küller küllere, toprak toprağa karışır...

Deus Ex Machina:

Şatafatlı bir ada sahip olan bu görevde Volkov, Allies'ların ellerine düşmüş, bizim de onu mümkünse kurtarmamız, değilse yok etmemiz ve sonra da Allies'ı temizlememiz gerekiyor. Valla, pek oynamadığımdan tavsiye veremeyeceğim tek ve yek Rus görevi... Ama, adına hasta oldum... Ne demek len "Deus Ex Machina"? Hani, arada "Tanrı" ve "makina" sözlerini ayırd edemesem "küfür mü ediyorlar?" diyeceğim. Ulan ben size "momento, homo, quia pulvis es et in pulverem reverteris" demem mi? Derim...
Allies görevlerine o kadar dikkatlice bakmadım ama genel olarak verebileceğim tavsiye: Ya tech. center yapmayın ya da yapın ve satın. Single player görevlerde (görevi daha zor kılmak için herhalde) GPS sattelite'ı kaldırmışlar. Yani tech. center yaparsanız sadece chronotank ve demo truck için yapmış olacaksınız. Ruslar da bu olaydan nasiplerini almışlar; artık spy plane de yok.
Genelde bilinenin tekrarı şeklinde gelişiyor, bu data cd'de. Demolar, konu, görüntüler, sesler hemen hemen aynı. Şöyle genel bir düşününce CounterStrike faciasından sonra, facia diyorum çünkü yeni mission'larndan başka pek de bir yenilik getirmeyerek Westwood kendi saygınlığına benim gözümde (BENCE'nin değişik bir versiyonu oluyor) bir darbe eindirmişti. CounterStrike'ı bilenler hemen itiraz

etmeyin onda da yeni unit'ler vardı diye çünkü onları üretemiyorduk. AfterMath, Multiplayer Map'lerine de 100 tane yenisini ekliyor. Teknolojik yetersizliklerden dolayı Türkiye'de (aramızda yani) çok yaygın olmayan Multiplayer olayını bayağı bir geliştirmişler anlayacağınız. Hatta internet üzerinden Westwood firmasının multiplayer server'ına bağlanmanızı sağlayan Westwood Chat programının yeni versiyonunu da eklemişler. Müzikleri de değiştirmeyi düşünmüşler. Bu faktör kaçınızı ne kadar etkiler kuşkuluyum ama benden söylemesi! Eğer, multiplayer yönü de sizi ilgilendiriyorsa, cd'de yeni yüz kadar harita olduğunu söyleyeyim. Yani diyeceğim o ki CounterStrike ile karşılaştırılamayacak kadar farklı ve alınmaya değer bir Add-On! Artık gözlerimizi Tiberium Sun'a çevirdik. Hepinizin en az benim kadar sabırsızlandığına eminim. Umarım bir hayal kırıklığı olmaz.
Kişisel son notlar: Berd, sağ ol. Starcraft bir gelsin, yakıp yıkacam ortalığı... Siz de öyle yapın... İnsan hem rahatlıyor, hem de mutlu oluyor... Hem ne demişler? "Donec eris felix, multos numerabis amicos"...

☒PYRO

FİRMA: WESTWOOD
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM: 486 DX /66, 8 MB RAM, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %92

ATLANTIS

P200MMX

32Mb RAM
2.1Gb HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
Sound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

978$

P233MMX

32 Mb RAM
4.3 HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" DIGITAL NI/LR MPRII
24 X CD-ROM
Sound Blaster 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

1218$

P166MMX

16 Mb RAM
1.2 Gb HDD
2 Mb S3TRIO64 V2
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
Sound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

782$

UPGRADE

BİZDEN SORULUR

pentium

TEKNİK SERVİS DANIŞMANLIK

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALINIR

WISE COM

ADRES:AKMAZ ÇEŞME SOKAK TALAT İNAN APT. 17/3 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL
TEL&FAX: 2583791-2590795
Pertev GÜRKANLI

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Bize çok parlak görünen ve tek kurtuluş yolu olduğuna inandığımız bu fikrin, ileride başımıza türlü belalar açacağını tahmin edemezdik elbette.
Göremediğimiz ancak yaşamımızın her anında hissettiğimiz baskı, bizi geniş çaplı planlar yapıp bunları uygulamaktan alıkoyuyordu. Aradaki görünmeyen kalın ip gittikçe inceliyordu. İlk olarak devlet laboratuarına başvurarak iki manyağın aletlerine ve kullandıkları programa neler olduğunu öğrenmeye çalıştık. Önümüzde bürokratik engeller olmadığı için en azından bu konuda zaman kaybetmiyorduk. Sanıyorum ki zaman, o anda bizim için yemek, içmek veya uyumaktan daha değerliydi. Laboratuar görevlileri aletlerin tok olmadığını [tahmin edildiği gibi], aslında başka bir grubun da orada bu aletleri ve programı tekrar incelemeye aldıklarını söyleyerek suratımıza bir tokat daha atmış oldu. Şaşırmıştık ama içimizde kaynayan bir çoşkuyu da gizleyemiyorduk. Fakat bu "diğer grup" nedense bizden gizlenmişti. Durumun politik yanını ve perde arkasını hiç umursamadan gerekli ekipmanı kurup hemen laboratuara yol aldık. Ortak düşüncemiz ise çok basitti: Oradaki bilgisayarı ve programı inceleyerek, "Thing" denen sahte manyağı ortadan kaldıracaktık. Düşüncede herşey o kadar basitti ki, kendimizi çocuksu bir mutluluktan alıkoyamıyorduk. Karmaşık bir problemi çözerken doğru yolu izlediğine inanan bir öğrencinin tutkulu ve kararlı bir ruh hali vardı hepimizde. Laboratuara vardığımızda diğer uzman grup bizi samimi bir havada karşılayarak suç aletinin olduğu odaya götürdü. İşte oradaydı. Görünüşte çok masumdu fakat yaptıklarını bir düşününce masum gibi bir sıfatı haketmiyordu. Heyecanımızı engelleyemeyerek hemen bilgisayarı incelemeye aldık. Ekibin başı otoriter bir sesle:
- Biz de yeni incelemeye aldık. İlk ekip gereken incelemeyi yapmış ancak tek yaptıkları bilgisayarı açıp kapamak olmuş anlaşılan.
- Algoritmayı buldunuz mu?
- Hangi algoritmayı?
- Siz burda oyun oynuyorsunuz galiba. Kimin olacak 'Thing'in algoritması.
- Tam üstüne bastın dostum. Çünkü bizi de o lanet algoritmayı bulmakla görevlendirdiler ama tek bulduğumuz o 2 manyağın oynadığı "Brave New World" oyunu oldu.
- Ne?
- Dediğimi duydun. Oyun. Bu bilgisayardaki tek algoritma o oyunun ki ve ismi de 'Thing' değil. Zaten kaç gündür bu saçma oyunun algoritmasını inceliyoruz, belki bir ipucu yakalayabiliriz diye. Bundan daha kötü bir hayalkırıklığı olamazdı. Durum zaten yeterince kötüydü ve önümüzdeki seçeneklerde bize "daha kötüyü" işaret ediyordu. Hala şaşkınlığımızı koruyarak.
- Peki kim sildi 'Thing'in algoritmasını burdan?
- Dostum biz dedektif değiliz. Sadece işimizi yapmaya çalışıyoruz. Biz de bilmek isterdik kimin sildiğini ama elimizden gelen bu kadar. Kimbilir belki de ilk inceleyen ekipten birisi yapmıştır veya şu lanet 'Thing'de yapmış olabilir. Biz gelmeden önce bilgisayar çalışır durumdaydı.
- 'Thing'in birşeyler yaptığı fikrinize katılabilirim ama o konuda daha sağlam kanıtlara ihtiyacımız var. Sizden önceki ekiple bir bağlantı kurmanın yolu var mı?
- Dostum siz bilgisayar uzmanı değil dedektif olmalıymışsınız. Çağımızın çok soru soran "Sherlock Holmes"lara ihtiyacı var. Aslında daha geçen ay burda çalışıyorlardı ancak sebepsizce işten ayrılmışlar. Bizim de sonumuz onlar gibi olmadan ben işime döneyim izin verirseniz.
Tüm bunların üzerine bir de adamların eğlencesi olmuştuk. Uğradığımız yeni hayal kırıklığını saklamaya çalışarak diğer ekibe " iyi oyunlar" diledik ve oradan uzaklaştık.
Planımızın birinci bölümü hiçte iyi gitmemişti ama ikincisinin iyi gideceğine dair tekrar umutlarımızı bilemiştik...
Hoşgeldiniz baylar [ve varsa bayanlar]. Bir göz açıp kapama, bir soluk alıp verme kadar sürecek ancak bu kısa sürede hayatınızın en tutkulu ve heyecanlı anını yaşatacak bir Overdose macerası daha başlıyor. Ve berbat bir kılavuz olan ben, size böyle bir macera da kargalık edecek olmaktan dolayı çok heyecanlıyım. Bu ay mektup yağdı Overdose'a. Her zaman altında dans etmekten hoşlandığım türden bir yağmur bu. Bu mektuplarda her birinizin isteklerini, hayallerini, çoşkularını gördüm. Mektuplara dökülmüş yardım isteyen ellerin devinimlerine bakıp heyecanlandım. Harflerden, sayılardan, kelimelerden ve cümlelerden inşa edilmiş kocaman bir ülkenin çekim gücünü ruhumun en derin yerlerinde hissettim. Aramızda kalın bir bağ oluşturan bu ütopik ülkenin sınırsızlığı karşısında bocaladım. Ve berbat bir kılavuz olan beri size ancak bir göz açıp kapama, bir soluk alıp verme kadar yakınım. Eğer yardım istiyorsanız, ben yardım etmekte gönüllü bir elçiyim. Muhabbet isterseniz, bir dost sıcaklığı içerisinde sonsuzcasına muhabetçiyim. Bilgi isterseniz en geniş kütüphaneyim. Sevgi isterseniz, hayallerinizdeki sevgiyim. Yalan, palavra isterseniz, ben mükemmel bir yalancı ve palavracıyım. Hayal, fantazi isterseniz, ben bir fantazi dünyasıyım. Sadece isteyin, size güneş ve yıldızları alayım. İsteyin, size bunlardan oluşan aydınlık bir ülke kurayım, içinde de siz yaşayın. Ama bunlara rağmen hala bir soluk, göz açıp kapama, yalnız ve titreşen bir gölgeden başka bir şey değilim. Hem aydınlığım hem karanlık, hem herşeyim hem de hiçbirşey, hem her yerdeyim, hem de hiçbir yerde, hem varım, hem de yokum. Ama sizler hep buralardasınız. Kendiniz olmasanız bile...
Bu ay da ilginç geçti. Dergi sürüsü olarak yine durmadan gece gündüz çalıştık. Küçük bir

kaçamak dışında: Tatil. Derginin hıyar holy editörü, Hıyar Meg'i ve tek dişisi Engin Abla, kontrol edemedikleri bir kaçma içgüdüsüyle, hayatın baskısını kısa bir sürede olsa üzerinden atabilmek ve karınca yuvasına dönmüş beyinlerini rahatlatmak için 3 günlük kısa bir İzmir turu yaptılar. Ah, ah nasıl kıskandım onları. O sırada bir sürü makinanın, kabloların, menülerin, eğrilerin, frame'lerin, field'ların, tangent type'ların boğucu karmaşıklığından nasıl da kaçmak isterdim. Ama olmadı. Israrlı tatil talepleri karşısında hayatın beni kontrol eden bazı güçlerine "defolun lan! Ben arkadaşlarımla gidiyorum" diyemedim. Hayatta çok az şeyden pişman olan ben, bu durum karşısında pişman değilim diyemedim. Artık başka bir zamana [öyle bir zaman diliminin olmadığını daha sonra tartışırız]. Görüldüğü üzere bu ay 80 sayfa olduk. Yönetim kurulu toplantısında yapılan ateşli tartışmalar şunu gösterdi ki: Biz artık kabımıza sığmıyoruz. Hem sizi, hem de kendimizi memnun etmek amacıyla bazı mükemmel kararlar aldık ve bu ay bunlardan ilkini uygulamaya geçirdik. Daha çoooook süprizimiz var, bekleyin görün. Fakat yönetim kurulunun pek saygın kibirli üyelerine "Overdose'a gelen mektup yağmuru siz çok değerli üyelerin de gördüğü gibi had safhadadır ve bu mektup yağmuruna gerekli çözüm ise Overdose'un sayfa sayısının artırılmasıdır. Kuruldan isteğim, Overdose'un sayfa sayısının 8'e çıkarılması ve burayı okuyan insanların bir an önce mutlu edilmesidir. Aksi halde sosyal ve psikolojik doktrinler bize gösteriyor ki..." diyemeden "Tamam lan kes, saçmalama da git yazını yaz" gibi gayet ferahlatıcı bir cevap aldım [aslında onlar birşey söylemedi ama ben böyle anladım]. Neyse bu konuda bir başka bahara kaldı [tamam, tamam konuşucağız bu olmayan zaman dilimini]. Siz sayfa sayısının artmasını istiyorsanız zaten ne yapacağınızı biliyorsunuz. Elalemin dandik kampanyalarına boş vakit harcamayın da bu konu üzerinde durun bence. Neyse, bakalım başka neler yapmışız:

Ayın Oyunu: Bu ay iki oyuna fazlaca takıldım: Birisi **Shadow of the Empire,** diğeri de **Dark Reign.** Shadow of the Empire fazlaca popüler olan Star Wars konulu ve grafikleri, sesleri, atmosferi, oynanabilirliği ve sürükleyiciliğiyle kesinlikle mükemmel. Hele iki kişi oynayınca tadına doyum olmuyor. Yalnız oyunun tek gıcık tarafı 3D hızlandırıcı kart istemesi. Bakmayın siz benim böyle konuştuğuma, bende de 3D kart mart yok zaten. Bizim Kamer'de var. Orda oynadım. Ha bu arada 3D kart almak isteyenler 200$ civarında bir parayı cepten çıkarsınlar. Zaten oyun firmaları yavaş yavaş bu 3D kart olayına yöneliyorlar bilesiniz. Diğer oyun olan **Dark Reign** ise Red Alert'in geliştirilmiş bir versiyonu. Birçok yenilik sizi bekliyor bu oyunda. Mesela 'resource' kaynaklarınız artık bir taneyle sınırlı değil, ayrıca yine iki tane ırk var savaş halinde olan ama bu sefer hazır komutlarla yetinmek zorunda değilsiniz. Duruma göre türlü türlü komutlar verebiliyorsunuz [saklan gibi mesela]. Bunun yanında grafikleri, sesleri ve sürükleyiciliğle alınması ve oynanması gereken bir real-time strateji. Tez kapışın diyorum.

Ayın Albümü: Bu ay tek albüm dinledim: Paradise Lost'tan **"One Second".** Bu grup müzik piyasasının en kaliteli gruplarındandır. "Shades of God", "Icon" ve "Draconian Times" gibi şaheser albümleri vardır. Fakat gel gör ki olumsuz değişim rüzgarına bunlar da kapılmış olacak ki, yeni albümleri tam bir "New Age" olmuş. Dinlerken az daha yere yuvarlanıyordum. Birden kendimi Depeche Mode dinliyormuş gibi hissettim. Nerde eski güzelim albümlerinde ki "o mükemmel ton ve muhteşem uyum". Bitmiş, gitmiş. Depeche Mode'a yeni ve ciddi rakip artık Paradise Lost. Bize de geçmiş kaldı. Ve farkındaysanız bu da ayın albümü olmadı.

Ayın Filmi: Bu ay da bir sürü filme gittim ve hepsi de iyi filmler. Sıradan gidelim: **1-Twin Town:** Trainspotting filminin yapımcılarından ilginç bir film. Bu sefer Galler'de ki olumlu ve olumsuz duruma bir göz atıyoruz. Film spotunda da dediği gibi "Gallerin, İskoçya'ya cevabı". Seyredilir. **2- Fifth Element:** Muhteşem Leon filminin yönetmeni Luc Besson'dan tam bir eğlencelik bilim kurgu. Bol bol efekt, espri, aksiyon ve az biraz mesaj. Bir Fransız'ın bolca Hollywood kokan 2 saatlik eğlenceliği. Gidilmesi gerek. **3- Breakdown:** Benim Kurt Russell hayranlığım vardır ve nedense bu adamın oynadığı filmler kötü olmaz [bana göre]. Breakdown'da da bu aynen böyle. Bol kaslı ve her türlü gerçek dışı becerisi olan film kahramanlarının aksine başına gelen onca belaya karşın normal bir hayatta benim veya sizin gibi tavırları olan, korkan, bocalayan ama sonunda olayı çözüme kavuşturan mütevazi ve inanılır bir tip çizmiş. Alacalı bulacalı Hollywood yapımları arasında fazlaca bir yer bulamayan süper bir film. Kesinlikle gidilir, eğer vizyondan kalkmışsa video'su bulunur ve seyredilir. **4- Contact:** İşte bu ayın filmi. Yeni rahmetli bilim adamı Carl Sagan'ın romanından uyralanan bu filmde aradığınız herşey var. Özellikle temelinde yatan din-bilim çatışması filmin ana teması. Bunlardan başka çekimleri, düzeyli bir seyir izleyen konusu, atmosferi, Metafizik ve Felsefi derinliği, bol bol insanlığa ait mesajları, teknik yapısı ve tabii ki yönetmenin Robert Zemeckis olmasıyla film, mükemmel bir bilim kurgu olarak kesinlikle gidilmeyi hakediyor. Özellikle iyi bir oyun çıkaran Jodie Foster'ın galakside yaptığı yolculuk tek kelimeyle inanılmaz. Bu yazıyı bitirir bitirmez hemen gidin. Pişman olmayacaksınız, olamayacaksınız.

Ayın Kitabı: Bu ay bayağı kitap okudum [hep de bayağı oluyor bunlar. O kadar işimin arasında bunlara nasıl zaman bulduğuma şimdi şaşırıyorum]. Yine sıradan gidelim: 1- Kipling'ten alıntı yapmayı seven hırsız: Lawrence Block'un hırsız dedektifi yine iş başında [bu hırsız dedektifin nasıl olduğunu daha önce açıklamıştım]. Bu sefer Kipling'in az bulunan bir eserinin, hırsız dedektifimizin [ismi Bernard Rhodenbarr] başına nasıl bela olduğunu okuyacak ve çok eğleneceksiniz. Bu güzel seri zaten tüm hızıyla sürüyor. Mutlaka alın. 2- Deccal: Nietczhe okur musuz? Zordur bu herifi okumak. Karmaşık bir yazı stili ve çoğu eserlerinde görülen 'insanüstü" kavramı vardır ve başlı başına bir Din düşmanı olmakla tanınır. Bu eserinde de Hristiyanlığı tanıtarak Tüm dinlere lanetler yağdırmaktadır. Yasaklandığı için uzun süre tozlu raflarda kalan bu kitabı mutlaka alıp okuyun demiyorum, size kalmış ama yaygın bir fikrin karşısında başka bir fikir olacağını da görmek isteyenler bu kitabı alıp okuyabilirler. 3- Resimli Adam: İşte bu ayın kitabı. Ray Bradbury'den nefes kesici, şaşırtıcı ve hayal gücünü zorlayan 20 nefis bilim kurgu hikayesi. Bilimkurgu'nun yetkin isimlerinden olan bu ustanın ayrıca "Fahrenheit 451" isimli mükemmel bir romanı da var. Bu kitabı sahaflarda bulabilirsiniz [söyliyim dedim]. Bu arada kitap fuarı başladı ve ben ilk gün giderek bir dolu para harcadım. Alınmazsa pişman olunacak müthiş kitaplar var ve hepside %20 %30 indirimli. Kesin gidin.

Ayın Patlağı: Mert hıyarı yine patladı ve bu seferkinin şiddeti diğerini gölgede bıraktı. Meg'in patlağı ise hala sürüyor. Bu patlağın kronik olmasından korkuyoruz. Engin Abla'da da gizli bir patlak olduğuna dair kuvvetli şüphelerimiz var ve her zaman ki gibi bu patlakların içeriklerini hiçbir şekilde açıklayamıyorum. Halkın bilgi alma özgürlüğünü kısıtlıyor bu patlaklar. Sinir oluyorum ve böyle devam ederse ben de bu sebepten dolayı patlıycam.

Ayın Kampanyası: "Overdose kesinlikle 8 sayfa olsun" kampanyası oldukça önemli. Bu kampanyaya destek vereceğinizden hiçbir şekilde şüphe etmiyorum. Göriyim sizi. Bu arada taklitçi kafası karışıkların kampanyalarına da cılız destekler verebilirsiniz. Varlıklarının devamı buna bağlı. Yazık, acıyorum aslında...

Evet şimdi soru cevap faslına göz atmanın zamanı geldi de geçiyor. Hadi size kolay gelsin. Son söz'de görüşmek üzere:

MERT: Patron, biz bu herife çok yüz verdik galiba?

Sevgili Zebani,

Ben Ersin Cuğ (15). Nasılsın, iyi misin? Ne zamandır Game Show'u almama rağmen hiç mektup yazmamıştım. Yani bu ilk. Umarım yayınlarsın. Fazla konuşmadan sorularıma geçiyorum.

1- Theme Hospital'ı aldım, oynadım, beğendim. Tam 5. bölümdeyken Eylül ayında şifrelerini yayınladınız. Bunları kullanmamayı düşünürken dayanamadım, kullandım. Ve şimdi oyunun zevki kaçtı. Sıra sıra bölümleri geçtim. Oyun çok tutuldu mu? İkincisi çıkar mı? Çıkarsa ne zaman?

2- Fifa 97'yi aldım, beğendim. Harika bir futbol oyunu ama çok kolay. Oynadığım ilk Play off'da şampiyon olarak çıktım. Hiç abartmıyorum her rakibime 3-4 golden az atmadım (rakiplerim=Ukrayna, İtalya, Fransa, Brezilya). Acaba bende mi birşey var, yoksa oyunda mı?

3- Tiberium Sun'dan umudu kestik, şimdi Fifa 98'i bekliyorum. Ne zaman çıkacak? Acaba Fifa Soccer Manager, Fifa 98 yerine mi çıktı? (Yani FSM Fifa 98 mi?). Başka bir dergiden okuduğum yazıdan kafam karıştı.

4- Bence Championship Manager 2 piyasadaki en iyi menejerlik oyunu. Bunun 95-96 sezonunu oynadım. Ve şimdi bunun yeni çıkan 97 CD versiyonuyla bir farkı var mıdır? Varsa neler? Ve almaya değer mi?

Ersin Cuğ

Zebani: Sağol işte iyi olmaya çalışıyorum. Kötü de değilim; yani arada bir yerdeyim ama 3. halin imkansızlığı bana "ya iyisindir, ya kötüsündür; bunun arası olamaz" diyor. Mantık işte. Halbuki ben burda hayal gücünü devreye sokup "idare eder diyebilirim" ve bunun mantığa da aykırı bir yanı olduğuna inanmıyorum (ders bitti. 0 aldım). Senin de gördüğün gibi kendimle çatışma halindeyim. Benim bu durumumu sen kendi kafanda çöz bence. Unutma hayal gücünü kullanarak bir şekilde zihninde beni var edebilirsin. O zaman "nasılsın iyi misin?" gibi sorularına belirsiz cevaplar almak yerine, kafandaki zebani sana en doğru cevabı söyleyecektir (amma da uzattım ha!). Neyse sen nasılsın bakalım ? (he he). Bence sen şu cevaplardan sonra daha iyi olacaksın (he he, hile yaparım hep).

1- İyi güzel de evladım sen nefsine hakim olamıyor musun? Eğer bir şekilde bu Cheat'leri kullandıysan ihtiyaç duyduğun için kullanmışsındır diyeceğim ama şüphecilik olacak şimdi bu da. Yani sen oyunun zevkli olduğuna inanıp, 5. bölüme kadar da geldiysen bundan sonra neden Cheat kullanmak isteyesin ki? Şüpheciliğimi gidermem için bana sağlam kanıtlar sun bakayım. Oyun genelde tutuldu mu bilmiyorum ama ben çok tuttum. İkincisi içinse şu anda hiçbir bilgi yok elimde. Bekle babam bekle, belki çıkar. Sakin olmak lazım.

2- Hem sen de, hem de oyunda var. Bu nasıl oluyor diyeceksin sen şimdi, hemen açıklayayım: Oyunda, çünkü Fifa97'nin Beginner, Semi-pro ve Pro denen üç tane seçeneği var. Sen de, çünkü Beginner olduğun halde bunun farkında değilsin. Buraya gel de bir tırmık atayım sana.

3- O hangi dergi bakayım? Sen başka dergilerde mi okuyorsun? Tüh seni rezil. Tabii kafan karışır. Oyunun resmi çıkış tarihi 4 Kasım (aslında herifler 10 Kasım da çıkaracakmış ama Ata'ya olan saygılarından tarihi geri çekmişler!!!). Ama 36-42 kuzey paralelleri ile 26-45 doğu meridyenleri arasında kalan toprak parçasına o tarihte gelir mi bilinmez. Sakin olmak lazım (2). Bu arada bir daha başka dergi okuduğunu görür veya duyarsam (okursam), yaşama sevincini elinden alır, tutkuları boşalmış boş bir kabuk haline dönüştürürüm seni bilesin.

4- Bittabii ki var. Yeni takımlar, yeni oyuncular ve bir dolu şey. Zaten daha önceki versiyonunu sevdiysen (ki en iyisi olduğunu düşünüyorsun), bunu da koşa koşa alıp oynaman gerekiyor; içinden "The Incredible Hulk" oyunu çıksa bile (Kamer de var).

POSTA KUTUSU

☠ Sevgili Serkan Sarp Biraderim (bu ay biraderden gidiyoruz), anladığım kadarıyla sende de bir "lütfen mektubum yayınlansın" sendromu başlamış. Hiç merak etme sen, herşey kontrolüm altında. Bu arada Lara Croft yengen olur, ne biçim konuşuyorsun bakiyim öyle. Internet'i ise erkeklik hormonlarının sürekli çalışması amacıyla kullandığın için seni ibretle kınıyorum. İsminin Serkan olmasını ise talihsizliğin kötü bir kaprisi olarak yorumluyorum.
☠ Sevgili Egemen Erol Biraderim (büyük birader seni izliyor), Overdose vatana ve millete hayırlı olmaya başladı gibi. Umarım sana da hayırlı oluyordur. Rama'nın oyunu alınmaz ama kitabı mutlaka alınır. Holy editörle olan karşılıklı nefret ve kinin ise oldukça eskiye dayanan bir hikayesi var. Girişte yazmayı düşünüyorum. Bu arada yazının bu kadar kötü olup gözlerimize işkence çektirmesi senin suçun mu? Yoksa baban eczacı mı? (genetik olayı).
☠ Sevgili Ekrem Uludağ Biraderim (canım benim!!), aslında çok güzel bir mektup yazmışsın ama inan ki "insan hakları bildirisinden" daha uzun olmuş. Pentagram dinlerim ve de severim. Mac konusun da verdiğin karara katılıyorum. Giden gitmiştir, elimizdekilere sahip çıkalım. Bravo.Terry Pratchett kitaplarını bulmak için sırf İstanbula geleceksen gelme abi, çünkü çok zor. Bir şekilde İngilizce olanları bulabilirsin ama Türkçesi çok zor. Ben bi aralar Antalya'ya gelmeyi tasarlıyorum (kum, deniz, güneş, kola, bikinili kızlar, tatil), belki sana getiririm.
☠ Sevgili Devrim Biraderim (walla gına geldi), Mavra bizim mizah anlayışımızın yarısını oluşturmaktadır. Biz çok eğleniyoruz, sen de buna bakarak eğlenebilirsin bence. Ayrıca senin de mavra yapma yeteneğin bayağı iyi. Metallica konusunda daha çoooooook benden nefret edeceksin. Eğer Holy editörle uğraşmayı bırakırsam onun için hayatın bir anlamı kalmaz. Ben var ediyorum onu. Ölmesini istemezsiniz değil mi? O zaman holy'i tokatlamaya devam.
☠ Sevgili Akuma Biraderim (amma çok biraderim varmış), Bizi istediğin zaman rahatsız edebilirsin ama sakın geceleri rahatsız etme. Yoksa sende kanlı Vampir şölenimizin bir parçası olursun. Uyarmadı deme. FRP'ye başlamak istiyorsan gerçekten de Muhammed'e başvurman gerekiyor. Ama onu da zindandayken rahatsız etme. Bence sen Kameri ara (gündüzleri)...

Mektubunun sonu yok ama ben sana bir son yazayım. Mektup yolla ve hoşcakal (ha ha).

MEG: Haklısın, baksana bizim hakkımızda neler söylüyor?

Sevgili Zebani,

Yeni köşen hayırlı uğurlu olsun. Çok iyi hazırlanmış ve düzenlenmiş bir köşe. Lafı fazla uzatmadan sorulara geçmek istiyorum.

1- Master Of Orion 2 harbiden güzel mi? Almaya değer mi?
2- Tiberium Sun'la ilgili bir bilgin var mı? Ne zaman gelecek?
3- L.B.A 2'nin, L.B.A'dan bir farkı var mı (grafik, ses, müzik yönünden)?
4- X-COM 3 486 DX4/100 16 MB Ram'de çalışır mı?
5- Şu sıralar hangi oyunları oynuyorsun?
6- Son olarak kolay ve de güzel bir uçak simulasyonu tavsiye eder misin?

İşte sorularım bitti. Lütfen bu mektubu yayınla.

Atacan "Blacktiger" Emre

Zebani: İnşallah. Ben de lafı uzatmadan cevaplara geçiyim bari
1- Harbiden güzel mi bilmiyorum, ama oyun olarak güzel. Alınır. Bir zamanlar oynamıştım. Bayağı zevkliydi.
2- Ben bu oyunu yapanları bir şekilde öldüreceğim galiba. Geçenlerde bir sihirli lamba buldum, içinden şişko ve kel kafalı bir cin çıktı ve benden üç dilek istedi. Ben de bilinçaltımın kusmasını engelleyemedim ve dedim ki: Tiberium Sun (3 kere). Ama yine de gelmedi işte görüyorsun. Herhangi bir bilgi de yok. Artık mucizelere inanmaya başlayacağım.
3- Tabii ki geçen zaman içinde gavur kendini geliştirmiş. Grafikler eski tip ama eskisinden çok daha detaylı ve çok güzel. Bölüm araları animasyonları, sesler gelişmiş. Ama oyuunun oynanışı ve atmosferi hala eskisi kadar güzel.
4- Şöyle söyleyeyim: Çalışmaz. Oyun biraz komplike olduğu için (her yönden), güzel ve yakışıklı bir pentium istiyor. Ama sen bir dene. Sürüne sürüne oyun oynamaktan hoşlanıyorsan X-COM 3 mazohist yanını fazlasıyla tatmin eder.
5- Bolca "Shadow of the Empire", orta derecede "Dark Reign", az buçuk da "Constructor" oynadım. İlki mükemmel fakat mutlak 3D bir kartla oynanmalı.
6- Nayır, Nolamaz....
İşte benimde cevaplarım bitti. Tekrar mektup yolla ve hoşcakal (oh be bitti).

MERT: Sen de onu bilmiyorsun. Ben olmasam daha neler yazacak. Yazıdan kestiklerimi bir görsen...

Dear Zebani,

Derginizi 20 bilmem kaçıncı sayısından beri alıyorum. Süper bir dergi. Suallerimi yanıtlarsan senin için iyi olur [hiho]:
1- Jetfighter III'de Mig 29 ile savaşılamıyor mu [yani biz kullanamıyor muyuz?]? CD'nin arkasında resmi var da!
2- NFS II için verdiğiniz Cheat'de Ford Indigo'dan bahsediyorsunuz. Nasıl oluyor bu iş [hemen IQ deme]?
3- Quake 1'in sonunda hayvan gibi bir yaratık var [hani şu 3-4 kollu angut angut hareketler yapan şey] nasıl öldürücem onu ya? Bütün silahları harcıyorum bi pok olmuyo, hiç iplemiyo bile. O kadar adamı boşuna mı geberttik ya [Bu arada oyunda iken /'e basıp GOD yazın, bakın ne oluyo sonra]?
4- KO97'yi aldım, paşa paşa Install ettim, KO97 yazdım, Enter'ladım, hoppalaaaa "Wrong CD in drive, insert KO96 CD" yazdı. Nolacak şimdi [ulan hep IQ'umu düşük gösteren sorular oldu]?
5- Benim makina Pentium 120, 16 MB Ram, 2 MB Video Card. Bunu Pentium 200 MMX veya 233 MMX ve 64 MB yapmak için ne kadar bayılıcaz?
6- Ben acayip menajerlik hastasıyım [özellikle CM2 serisinin]. Her takımı 9-10 sene şampiyon yaparım [çüşş]. En son Milan ile Roma'yı 25-0 yenmiştim [ohaa! ulan ne sallarım be]. Bende CM2'nin İtaly, Germany, Denmark oyunları var. Başka yok mu? Varsa niye benim bilgisayarcıma gelmedi he? Bunun Türkiyesi var mı?
7- PM97'de maçı izlerken Sound FX gibi bilumum şeyleri açarsam oyun zırt diye takılıyor, dolayısıyla zort resetliyorum. Bu anormal değil mi? [IQ ile alakası yok].
8- Windows 95 Plus performansı düşürür mü? [Plus'a dikkat]
Hepsi bu kadar. Geçmiş olsun. Yayınladığın için teşekkürler. Kendine iyi bak..

Ozan "Arrigo Sacchi Vesselam" Oğuzhan

Zebani: Ulan ortalık genç Mafya babalarından geçilmiyor. Herkes yanına almış biraz sulu tehdit, biraz da cılız cesaret, hurraaaa Zavallı Zebaniye [ZZ' de denir]. Bence tehditkar gansterler bir karşıma gelsin de onları "pozitronik mind bender çubuğumun" çubuğuyla tanıştırayım [gizli espri var burda].
1- Amerikan Uçak Gemisinde ne Mig'i. Onları kullanmak yok. Düşür gitsin... Anlayacağın Mig29 kullanmak yok ama Mig'ler hakkında ayrıntılı bilgi istiyorsan üst kattaki kütüphanede kitapları karıştırmanı tavsiye ederim.
2- Aynı zamanda hem hıyar olup, hem de fena halde patlak olan editör yine klasik olarak HAVA KAÇIRMIŞ [bir tane daha]. Deveye sormuşlar "neden eğrisin" diye, o da "nerem doğru ki" demiş [ibret verici parantez içi didaktiği]. Sen takma o Cheat'i, yakında gerçek Cheat' tüm çıplaklığıyla açıklayacağım...
3- Quake'i korkumdan oynayamıyorum. Sonra aynı korku yüzünden annemle babamın tam ortasında yatmak zor oluyo bu kazulet gibi kalıpla. Onun için soruna olumlu bir yanıt vermekten çok uzağım.
4- Anladığım kadarıyla sana hatalı bir kopya CD kakalamışlar. Nedenini nasılını sakın sorma çünkü bu extra talihsizliğin, ilk hesap makinasının Pascal tarafından yapılışına kadar uzanan iğrenç, sıkıcı ve uzun bir hikayesi var. Nerden aldıysan hemen git değiştir. Bak hala duruyo....
5- Başka yerde upgrade ettirirsen eğer 5000-8000 dolara patlar ama evrenin en iyi bilgisayarcısı Kamer bilgisayara gelirsen 435-436 dolara yaptırabilirsin.
6- Menajerlik oyunlarını en son Amiga da oynarken bende Yukarı Volta takımıyla Çad'ı 1-0 yenmiştim [he he]. Fakat bu iki takımın olduğu oyunun ismi neydi onu hatırlamıyorum. Senin durumun benimkinden de kötü çünkü bunun yasal olarak Türkiye versiyonu yok. Ayrıca şunu unutma "Türkün Türk'ten başka dostu yoktur". Ama bizim webmaster CM2'nin Türkiye dosyalarını elcağızları ile hazırlamış.
7- Bizde böyle şeyler olmuyor çünkü bilgisayarımız en kaliteli hardware ve software ailesinden olup 233 MMX, 64 MB Ram, 3D Accelerator, Diamond Fire GL 1000 video kartı, 2D ve 3D Scanner, Lazer Printer, Tape Backup, Radio Card, Jazz Drive, 68800 Modem [yakında çıkacak, ben imal ediyorum] gibi aletleri içerdiğinden PM97 bizde takılmıyor. Böyle güzel bir bilgisayar başka yerlerde 1300-1500 dolara alabilirsin ama Kamer Bilgisayarda sana 15.000-45.000 dolara patlar [iyicene abarttık!!].
8- Evet düşürür. Özellikle Windows gibi bir daha asla işine yaramayacak bir sürü file install eden bir sistemde çok fena düşürür. Tüh ne çabuk bitti yaw. Keşke 15-20 soru daha olsaydı. Tadı damağımda kaldı. Neyse mektup gönder diyerek seni uzaklaştırıyorum. Hoşcakal [bak şimdi!].

MEG: Sayfayı en son bizim hazırladığımıza göre, dur şundan intikam alalım.

Sevgili Zebani,

N'aber? Merak etme, kim giderse gitsin ben bu dergiyi asla bırakmam. Neyse şimdi sorular:
1- Ya şu Sherlock Holmes "case of the rose tattoo"da 23. sayınızda ki açıklamanız da M.O.D'den formülü alıp Lawton'da Needle ile albümü açıp içine baktıktan sonra yeni yere gidin diyor. Ama bende yeni bir yer çıkmıyor, nasıl yapıcam söylesene (daha önce yazan herşeyi yapmıştım)?
2- Sence Creatures güzel mi? Piyasada o kadar bulunmuyo ama ben buldum. Sen oynadın mı? Ayrıntılı bir şekilde açıklar mısınız dergide?
3- Sensible W.O.S ben de yavaş çalışıyor, heralde 8 Ram'den dedim, ama 16 Ram yaptım yine yavaş. Ama arkadaşımın config'i benimkiyle aynı, onda hızlı çalışıyor. Neden ya?
4- Twinsen's Odyssey'de yaratıkları öldürmenin bi Cheat'i yok mu?
5- Kişisel soru: Şebnem Ferah'ı seviyo musun? Veya dergiden

seven var mı? Kimler? (ben çok seviyorum).
Sorularım bu kadar. Lütfen mektubumu yayınla, çünkü önemli sorular var? GAMESHOW'a, tüm çalışanlarına, sana Allah kolaylık sabır versin. Herkese sonsuz başarılar dilerim. Hoşcakal.
İpek
Zebani: Sağol işte iyi olmaya çalışıyorum (Kötü de değilim; yani arada bir yerdeyim ama 3. halin imkansızlığı bana "ya iyisindir, ya kötüsündür; bunun arası olamaz" diyor. Mantık işte. Halbuki...cart curt). Kusura bakma o mektuptan bu mektuba durumum hala aynı. Cevabı değiştirmiyim dedim. Senden naber? Aslında ben isminde takıldım. Yani ipek denmiş mektupta ve ipek benim bildiğim kadarıyla kadın (kız, hanımefendi, bayan, dişi) ismi. Eğer öyleyse köşenin erkek egemenliğine vurulan ilk darbe oluyor bu (abartma da oluyor). Neyse cinsiyet ayrımcılığı yoktur burda. Ama bir de erkeksen ve beni kandırmak için kadın ismi verdiysen kendine, sana yaptıklarımdan sonra pişman olmaya vakit bulamassın, uyarayım. Şimdi cevaplar:
1- Eğer dergide yazılan herşeyi adım adım uygularsan hiçbir sorunun olmaz. Tamam, Şahin hıyar ve düzensiz bir heriftir ama yazılarında aşırı bir düzen ve titizlik söz konusu olduğundan yanlış birşey yazmaz. Ona ve bana güven, gerilerine gücen...
2- Hayır oynamadım. Zaten bir günde 85 tane oyun çıkan PC piyasasında her oyunu oynamam mümkün olmuyor. Sanırım Creatures'ı dergide açıklama ihtimalimiz dünya batsa ve tekrar aynı konuma gelse yine de yok. Pardon.
3- Insufficent data... Please more data... I don't understanda... Please Retry...
4- Twinsen's Oddysey cheat'leri henüz yeni pişti ve bu ay sıcak sıcak huzurlarınızda. Afiyet şeker hesabı...
5- Hayır dinlemiyorum (sevmem demiyorum dikkat). Müzikal tarzı bana birşey ifade etmiyor. Ama dergide sevenler ve hatta konsere "şebnem ferah" tişörtüyle giderek, sahneye saldırıp, bayılanlar bile var. Ben hariç herkes severek dinliyor.
Başarılarımızın sonsuz olacağına tüm kalbimizle inanıyoruz. Siz de inanırsanız bu dergi çok işler yapar. Benden de sana hoşcakal (3100) ve mektup yolla (on üzeri 80!).

MERT: Abi, hakketti biliyorum ama bırak büyüklük bizde kalsın.

Merhaba Zebani,
Overdose'da iki aydır son derece başarılı bir şekilde yazı yazdığın ve yazacağın [geleceği görürüm] için seni kutlarım. Fazla uzatmadan sorulara geçelim:
1- X-COM 3'te X-COM 2'de olduğu gibi Research Tree olayı var mı [yani bir makinayı yapmadın diye, başka bir şeyi yapamama olayı]? Eğer Research Tree varsa bir zahmet yayınla ya da gönderebilirsen adresime gönder.
2- Master of Orion 2 almaya değer mi? Neden? Değmez mi? Neden?
3- Dungeon Keeper'ın açıklamasından birşey anlamadık. Bir özet geçsen?
4- Hiç simulasyon oynamamış birisi için Commanche 3 ağır gelir mi? Ve Pentium 133, 16 MB Ram'de rahat çalışır mı?
5- Siyah fonun üzerine beyaz harfler güzel. Değiştirme. Ama çerçeve olarak kullandığın hipnotize edici şey güzel kaçmıyor.
Başka bir zaman ve boyutta tekrar görüşme dileğiyle. Hoşcakal.
Barış "Doomsday" Küçükyürük
Zebani: Sen Overdose'u son iki aydır okuyorsun galiba. Ne o yoksa sende fanatiktin de sonradan yumuşayanlar grubuna mı dahil oldun? Overdose'u yazmaya başlayışımın tam 5. aydönümü bu ay. Kutlamaya beklerim. Başarılıysam eğer bunu özel bir beslenme ve rejim programına borçlu değilim [Engin Teyzeyle fazla takıldık bu ay]. Oturuyorum ve ekrandan gelen radyasyonu taa içime çekerek yazmaya başlıyorum. Kristal küremin titremesi gösteriyor ki başarılı olmak hiçbirşeydir ama susuzluk herşey [yağmur yağdı bizim sular kesildi, hayret birşey].
1- Malesef var. Sen tut o kadar fizikçi, mühendis, bilim adamı al, sonra da bu hıyarlar sana "malesef bu aleti yapmadan diğerini yapamam, aslında yapmak çok kolay ama ben kaprisli, kibirli ve metodik çalışan bir insanım. Hadi vıdı vıdı etme, işimiz gücümüz var burda. Mükemmel denklemimin içine yanlışlıkla girmiş irrasyonel bir sayı gibisin, üfff" desin. Bu arada bunları bir şekilde yayınlayabilirim ama adresine göndermem "kuş kafesinin içinde pire sürüsünü tutmak" kadar imkansız.
2- Uzay stratejisi seviyorsan eğer değer; çünkü... Sevmiyorsan eğer değmez; çünkü...
3- O oyunun çok kısa bir özetinin bile bir ansiklopedi sürdüğü bir ortamda, bir Avogado sayısı 6,02*10 üzeri 23'se, 5'i 5 kuruştan 5 yumurta kaç kuruş yapar [N.Ş.A'da]?
4- Pentium 133, 16 MB Ram de çalışır çalışmasına da, hiç simulasyon oynamamış birisi olarak sen Kobrayı, pardon Commanche'yi kaldıramazsın!!! [he he]. Bence en basitinden bir simulasyon al, dene, tecrübe et ondan sonra uçağını [gözünü] daha yükseklere çevir derim ben.
5- Onların da özel bir işlevi var orda heralde. Beyinlerinize sürekli "Overdose oku, itaat et" sinyalleri yolluyor da siz farkında değilsiniz. Şimdi hatırladım, John Carpenter ustanın "They Live" isimli çok güzel bir filmi vardı. Dünyayı istila etmeye çalışan mahlukatlar normalde insan görünümünde iken, özel bir gözlük sayesinde onları görebiliyordun vesaire vesaire... Burda da durum onun benzeri ama gözlük yok [he he].
Bütün zaman ve boyutlarda varlığımı sürdürüyorum. Elbette görüşürüz. Hoşcakal [bak yine].

MEG: Ne büyüklüğü ya, görmüyor musun, "Holy", "hıyar", her ay bir sürü laf sokup duruyor.
Sevgili Polat abim nasılsın? Hemen sorulara geçiyorum, sonra konuşuruz.
1- Allied'ların yanılmıyorsam 14. bölüm hani şu binanın içinde başlıyorsunda alt yada üst koridorlarda adamların var hani, lütfen nasıl geçeceğimi açıkla. Lütfen.
2- Geçen memlekete gittiğimde bir CD yaptırdık, sevinçle eve döddüğümüzde CD çalışmadı. Aldığım yerde çalışıyordu. CD drive'ın markası LION. Ne yapcam ben? O kadar para verdik. İyi bir CD Drive markası önersene?
3- Sana disket yollasam, bana UFO 1'i yollar mısın?
4- Klasik bölümünde X-COM'u açıklayamaz mısınız?
5- Win 95'in C'nin altında bir dosyası var: "386spart.par" çok büyük. Onu silsem birşey olur mu?
6- Mavra ne demek? Cahilliğimi bağışla.
Sorular bu kadar. Daha sonra ki mektuplarımda yenileri gelecek inşallah. Şimdi muhabbete geçebiliriz. Ben Lise'yi yeni bitirdim. Öys'ye girdik ama kazanamadık (kız -songül- , bilgisayar -486 DX4/100- yüzünden). Bu sene olacak gibi bakacaz. Burdan birkaç kişiye selam göndermek istiyorum (umut, tansel, veysel, ahmet, irfan). Mektubun sonuna geldik. Umarım seni sıkmadım.
Emre "lütfen yayunla" Büyüksaraç
Zebani: Sağol işte iyi olmaya çalışıyorum. Kötü de değilim; yani arada bir yerdeyim ama 3. halin imkansızlığı bana "ya iyisindir, ya kötüsündür; bunun arası olamaz" diyor. Mantık işte. Halbuki cart curt (durum hala değişmedi!!). Hadi bakalım biz de cevaplara geçelim:
1- Hatırladığım kadarıyla orada 'engineer'larını kullanarak "flame turret"ları etkisiz hale getirmen gerekiyor (duvarlardaki kontrol panellerini kullanarak). Fakat bunu yapmadan önce doğuya çekilmen gerekiyor, yoksa pişersin. Sonra grubunu yukarı doğru çek ve bir askerini diğer "barrels"ları vurman için gönder. Bu arada casusunu çok dikkatli kullanman gerekiyor. Benim tavsiyem önce oyunun hızını düşür, bu sana biraz zaman kazandırır ve save ede ede ilerle. Zaten sonrası da kıran kırana bir savaş, eğer doğru hatırlıyorsam. Ne olursa olsun 'engineer'larını ve 'medical'larını çok ama çok iyi koruman gerekiyor.
2- CD drive'ında bir sorun yok, Lion markalar iyidir. Fakat senin CD drive'ın okuma kafası kirlenmiş olabilir ve eğer öyle bir durum varsa bunun ilk belirtileri kopya CD'lerde görülebilir. İyi bir CD drive markası istiyorsan sana Creative diycem sakın ha, git Toshiba Goldstar al (Creative'le olan davam hala sürüyor).
3- Bana disket yollarsan eğer ben o disketi afiyetle yerim bu bir, oyun kaydetmem, onun yerine kendi yazılarımı kaydederim iki ve bunlardan sonra hiçbir vicdan azabı duymam bu da üç. Anlayacağın çok tehlikeli bir istek bu seninkisi. Böyle bir isteği gerçekleştirmek ister deli gönül ama nerdeeeee...
4- Benim güzel okurum, o oyun zaten 5. sayımızda açıklandı. Yoksa sen iyi bir game show okuyucusu değil misin? 5. sayı elinde mevcutsa aç, bak ve oyna. Sonra da o sayıyı bize gönder çünkü 5. sayı kesinlikle tükenmiş durumda. Hatta geçenlerde bir antikacıdan fahiş fiyatlar ödeyerek almak zorunda kaldık, onun da içi yok. Çok acınacak

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Dark Reign
2- Red Alert Aftermath
3- Dark Colony
4- 7th Legion

STRATEJİ
1- Imperialism
2- Beast & Bumkins
3- XCom3
4- Constructor
5- Birthright

DOOM-GİBİN
1- Jedi Knight
2- Shadow Warrior
3- Hexen 2
4- Outlaws
5- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- FIFA 97
2- Sega W. Soccer
3- Sensible W.W.Soccer

ACTION
1- M.D.K
2- Tomb Raider
3- Shadow Of The Empire
4- Perfect Weapon

ADVENTURE
1- Lans Of Lore 2
2- Broken Sword 2
3- Toonstruck
4- Atlantis
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- Premier Manager 97
2- U.S.M 2
3- Player Manager 2
4- C. Manager 2

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

FRP
1- Daggerfall
2- Diablo
3- Magic The Gathering

SPORT-Basketball
1- N.B.A Live 97
2- N.C.A.A 97

FIGHTING
1- Xmen
2- Virtua Fighter 2
3- Mortal Kombat 3

durumdayız.
5- Ben senin yerinde olsam Win 95'e ait olan dosyaların hiçbirisini silmezdim. Ben geçenlerde önemsiz gördüğüm bir nokta (.) sildim ve bilgisayarım bir daha açılmadı. Ayrıca orda ne idüğü belirsiz bir sürü dosya var. Patlamaya hazır bir bombanın kablolarıyla oynamak bile daha emin bir yol inan. Sakın ha... Bak patlar sonra. Belli mi olur, bunun adı win95.
6- Mavra= (ans.) Belli bir konuda ve belli bir amaç güdülmeden yapılan hoş sohbet, gülüşme. (kamer.)=Tamamen belli birisini (veya birilerini) hedef alarak, durum ne olursa olsun, kesinkes komik olduğuna inanılan ve kahkahalar eşliğinde naralar atılarak yerine getirilen bir tür histeri, mizah patlaması. (over.)= Bir tür kara mizah. Gülme isteği karşısında kişinin kendini tutamayarak herşeye olan komik bakış açısı. Hatta bazılarının yaşam tarzı. Gülme, eğlenme, tatmin ve mutlu olma göstergesi.
Üniversiteyi kazanamamanın suçunu güzelim bilgisayarına mı atıyorsun sen şimdi? Ne suçu var onun. Sana "benimle hiç ilgilenmiyorsun", "beni sevmiyor musun?", "o kız kim?", "boşver dersi gel gezelim biraz", "baaaak, elbisem yakışmış mı?", "ay saçlarım dağılıyor, oynama", "niye hiç aramıyorsun beni" gibi kaprisler yapıyor mu? Onun ne suçu var? sev onu (hangisi olduğunu sen bilirsin). Beni tabii ki sıkmadın. Mektuplarının devamını bekliyorum ve hoşcakal (sayı kalmadı).

MERT: Tamam, yine haklısın. Ufak bi numara çevirelim de anlasın kimlerle raksettiğini.

Sevgili Overdose'u yazan Şahsiyet,
Başta Zebo olmak üzere oradaki tüm iblis, çıyan ve sürüngen arkadaşlara selamlarımı iletir, gözlerinden öperim. Bu size ilk mektubum, eğer yayınlarsanız bir müşteri daha kazanırsınız, eğer yayınlamazsan Zebo, bana son yamuk yapan yazar gibi olursun diyeceğim ama kişinin kayda değer büyüklükte bir vücud parçası bulunmuyor. Saygı ve tehditlerimi sunduktan sonra sorularıma geçiyorum ve cevaplamanı bekliyorum [cevapla lan işin ne, eline mi yapışır?]:
1- Creative CD-ROM'ları kaliteli midir? Kaliteliyse benimki niye takılıyor? CD'lerden olabilir mi?
2- Allah aşkına Syndicate Wars nasıl save ediliyor açıklasana? Ayrıca Quake'in Cheat'lerini verirsen iyi olur [yalvarırım, bıktım artık kelle koltukta bölüm geçmeye çalışmaktan, tavan aralarında, tuvaletlerde mermi aramaktan].
3- Nesli 70.000.000 yıl evvel tükenmesine rağmen sen bir kumba gördün mü [ben tanıyom bir tane]?
4- Ritmi Slayer [Undisputed Attitude] ve Obituary [World Demise] kadar hareketli bir Metal albüm söyler misin [Crypting Writings hariç, o benim için bir ninni]?
5- Quake 2 Pentium 200'de çalışır mı?
6- CD vermeyi düşünüyor musunuz [kıllık olsun!]?
Bye...bye...
Hüseyin "Sick Boy" Demirler
Zebani: Sonunda bizim gibi iblis, çıyan ve sürüngenleri öpecek bir insanoğlu çıktı ortaya. İnan ki kendimizi "öpülmek için bekleyen" Pamuk Prenses gibi hissettik. 7 cüceleri ise sokup ısırdığımız için onları bir zahmet gömüver. Saygı ve tehditlerin arasındaki uzlaşmaz çelişkileri ise nasıl değerlendireceğimi bilemiyorum. Hepiniz git gide lanet şer çetesi olmaya başlıyorsunuz. Ama merak etmeyin "katot ışınlı yüzüğüm" hepinizi karanlığa yuvarlamaya yeter [tamam lan sus da okumaya devam et gıcık!].
1- Creative CD-ROM evrenin en kötü CD-ROM'udur diyeceğim herifler bana tazminat davası açacak. Zaten evrenin en kötü CD-ROM'u değil ama ismiyle, çalışma prensipleri arasında ilginç bir tutarsızlık olduğu kesin [diycem acayip tırsıyorum, anla işte]...
2- Ne diyim, sen oyunun CD-rip versiyonunu almışsın ve bu versiyonlarda oyun "save" etmiyor. Git hemen güzel güzel CD'sini al. Fakat onda da "Load" seçeneği çalışmıyor [şaka şaka]. Bu arada oyun sadece Kamer bilgisayarda satılıyor [söylemeden edemedim!!!]. Ayrıca Kamer de CD-ROM Drive da satılıyor [öylesine söyledim işte he he].
3- Evet, evet bizim burda var iki tane [anahtar harf "S" ve "Ö"]. Bunlar ısrarla yaşamaya devam edip, boş yere bilinçaltımızı meşgul etmeye devam ediyorlar.
4- Bir değil binlerce söylerim. Ama bir tane istiyorsan Gorefest'den "False" diyorum. Acayip bir albümdür ve "Glorius Dead" şarkısında ki solo benim evrende dinlediğim en iyi solodur [hala dinliyorum]. Bulabilirsen CD'sini al [CD'yi bilgisayarına yaklaştırma sakın he he]. Bu arada Obituay'nin vokalisti hala aynı tonda söylemeye devam ederse gırtlak kanserinden çok fena ölecek.
5- Pentium 200'de çalışır çalışmasına da son günlerde moda olan ve cebimizden mecburi para tırtıklama stratejisine dayanan MMX ve 3D Accelerator istiyorsa çalışmaz. Bilgisayarcına [Kamer Bilg.] dikkatlice sor bunları [Engin Ablaya!].
6- Sen ne yapıcan CD'yi. Git önce CD-ROM'unu değiştir [me sakın, bak uyarıyorum, anla işte, herifler kapıya dayandı]. Promosyon olarak sırf sana özel bir "CD-ROM Cleaner" vermeyi düşünüyoruz, yanında çekiç hediyeli [heh geldiler, buyrun efendim, hayır ben değilim...].
Sana da bay bay. Mektup yolla [pelesenk oldu dilime, dilenci olsam iyi para kazanırım] ve hoşcakal [bu kelimeylede olsa olsa sekreter olurum].

MEG: Hadi bu seferlik affedelim ama bi daha böyle şeyler yaparsa kesin söyleyelim Zebani'nin topoş olduğunu...
Canım Ciğerim Overdose,
Mektubumu yazarken okulda bulunuyorum. Boş bir derste [napak]. GAMESHOW dergisini 14.sayısından beri takip ediyorum [napak]. GAMESHOW dergisi deli dolu bir dergi, cıvıl cıvıl genç yazarlarla dolu. İnşallah GAMESHOW dergisi sonsuza kadar yayınlanır [ne giriş ama fazla yağlı oldu napak].
1- Monkey Island 3'ü oynadın mı? Grafik kalitesi hakkında ne düşünüyorsun [napak]?
2- Sana göre S3 Virge 3D ya da S3 Trio 64? Napak?
3- 1 yada 2 hafta içinde bilgisayarımı upgrade yapmayı düşünüyorum. Pentium 200 mü alayım yoksa pentium 166 MMX mi? Napak?
4- Bana birkaç tane Internet sohbet programı önerir misin? Napak?
5- Phantasmagoria 2'yi oynadın mı [napak]? Phantasmagoria 3 ne zaman çıkacak [napak]?
6- Mektubum bu kadar, yayınlarsan sevinirim.
Sevgilerle...
Cenk Aydınlısoy [napak].
Zebani: Niye boş derste Overdose'a mektup yazıyorsun ki. Sizin ders

İYİ BİR GAMESHOW OKUYUCUSU OLMA KURALLARI

1- İlk olarak güneşli bir Pazar, Pazartesi, Salı, Çarşamba, Perşembe, Cuma, Cumartesi günü neşe ve sevinç gösterileri ile bayiden bir GAMESHOW alınmalı ve bayinin "yok", "kalmadı" gibi cevapları karşısında da Joystick ile fazlaca haşır neşir olan kaslı kollarınız, ilgili kişiye gösterilerek göz dağı verilmelidir.
2- Ne olursa ama ne olursa olsun derginin fiyatı hakkında hiçbir fikir beyanında bulunmamalı, hatta cebinizde dergiyi almaya yetecek kadar para yoksa bile (öhö!) yoldan gelip geçen kişilerden borç alınıp dergi mutlaka temin edilmelidir (Bankadan GAMESHOW kredisi alanlar bile var).
3- Dergiyi aldıktan sonra arkadaşlarınızın karşısına geçip GAMESHOW'un dünyanın en iyi dergisi olduğu (DAAAAT), en çok satan dergilerin başında geldiği (DAAAAAT), yazarlarının gayet profesyonel olup, alanlarında en bilgili kişiler olduklarını (DAAAAAAAAAT), özellikle Overdose'un derginin en güzel yeri olduğu (DAAAT DAAAAAAAT).... (DAAAAT= Yalan makinası)
4- İçindekiler sayfasının künye bölümünün en altındaki 0.5 puntoluk yazılarla, Overdose'un hangi sayfada olduğu okunmalı, diğerleri es geçilmeli ve bu arada Overdose'un sayfa sayısı artmadığı görüldüğünde dergiye kınama mektupları yağdırılmalıdır.
5- Engin Abla'nın "Datlım gıymadlım", "Bal şekerim" gibi başlangıçlarına aldanmamalı ve ayrıca Engin Abla'nın isminin neden böyle olduğu konusunda şüphe duyularak acilen Overdose'a başvurulmalıdır.
6- FRP bölümünde anlatılanları okuyan ve anlayan varsa beri gelinmelidir. Eğer gelinmiyorsa onun yerine Overdose okunmalıdır.
7- Overdose bir ay boyunca hergün okunmalı, hatim edilmeli hatta ve hatta hoca sözlüye kaldırdığında bile ezberden Overdose anlatılarak "10" alınmalıdır.
8- Another World köşesinin ne işe yaradığı konusunda ciddi bir soruşturma başlatılmalı ve soruşturma tamamlanmadan suçlular acilen toplumdan tecrit edilmelidir. Overdose okunmalıdır.
9- Not Enough'a da aynı şeyler yapılmalı fakat bu sefer işsiz kalan köşe sahibine lunapark önünde plastik ördek sattırılması için ciddi girişimlerde bulunulmalıdır ve tabii ki Overdose okunmalıdır.
10- Bir tane şöyle dursun, 2 tane editörün bir dergide yararsızlığı teoride ve pratikte ispatlanmalı ve kurtuluş yolu olarak Overdose yazarı Game Show'a editör yapılmalıdır.
11- Dergide yazılan her yazının felsefi içerikli olması, genç kuşaklara düşünme ve sorgulama yetileri kazandırması konusunda ısrarlı talepler olması, bir ve iki kıçıkırığın sözlerini ise kafalarının karışıklığına vererek bir ruh doktoruna gitmeleri salık verilmelidir. Overdose okumaya devam...
12- Son sayfada 2 aydır üst üste Zebani için ne idüğü belirsiz bir goril resmi kullanılması yazarın saygınlığına yapılan kasıtlı bir saldırı olarak algılanmalı ve Holy hıyarının tez zamanda belasını bulması en yüce istek olmalıdır.
13- GAMESHOW'un isim olarak artık eskidiğine inanılmalı ve yeni isminin "Overdose" olması için dergiye aşırı baskı yapılmalıdır.
14- Künyede dergi yazarlarının isimlerinin alfabetik sırayla yazılmasında gavur sistemi esas alınarak soyadlarına göre sıralanması Türk'lük gururuna yapılan en büyük saldırı olup derhal tepki gösterilmelidir.
15- Zaten sistem ne olursa olsun Polat Yarışçı'nın yine de listenin sonunda yer alacak olması ise talihsizlikten başka birşey değildir.
16- Son olarak GAMESHOW maskesi altında Overdose'u övdüğümü düşünenler kendilerinden utanmalı ve aynanın karşısına geçerek kendilerini eşşek sudan gelinceye kadar tokatlamalıdır.
17- Bitti işte...

müfredatınızda "Overdose" yok mu? Cık cık, söyle bakiyim sen okuduğun okulu bana hemen eğitim bakanıyla bu konuyu görüşeyim. Olur muymuş böyle şey? Sen o civil civil genç yazarlar dediklerini gel bir de burda gör. Hepsi de mezar kaçkını lanetli tipler [bende dahil] ve tümünün kalbine kalın bir kazık çakmak gerekiyor [ben hariç!]. Bizler ölmediğimiz sürece GAMESHOW tabii ki sonsuza kadar çıkacaktır. Zaten biz ölsekte GAMESHOW fani kalacaktır [acıklı ve yağlı son].

1- Monkey Island 3 de aynen Tiberium Sun gibi mitoloji konusu olmadan buralara gelse de oynasak, açıklasak, bilgi versek. Walla daha oynamadım, çünkü isminden başka hiçbirşey yok ortalıkta. Ne desem hem yalan olur hemde boş.

2- Bu soru için üşenmedim kalktım taaaa yan masadaki Engin Abla'nın yanına gittim ve çok ilginç bilgiler aldım, şöyleki: S3 Virge 3D hem hızlı hemde 4 MB'a kadar destekliyor. Ayrıca fiyat bakımından S3 Trio 64 ile arasında çok az bir fark var. Yine Engin Abla'ya göre S3 Virge 3D kesinlikle alınmalı [o konuştu ben bacaklarına baktım. Allahı var güzel kadın!].

3- Bu ay Engin Ablayla çok muhattab ettiniz beni [şikayetçi değilim!]. Yine onun masasındayken [ve bacaklarına bakmaya devam ederken] çok değerli bilgilerini esirgemedi benden, şöyleki [2]: Artık Pentium 200 türündeki bilgisayarlar eski teknoloji sınıfına girmek üzereler ve bununla beraber MMX haricinde işlemci artık üretilmiyor. Ayrıca çıkacak olan bir dolu oyun, program vs. artık MMX destekli olacak. MMX destekli bir oyun, program vs ise Pentium 200'den daha hızlı çalışıyor ve fiyatlar neredeyse aynı. En önemlisi de yeni çıkacak Windows 98 MMX destekli olacak [bundan sonrasını hatırlamıyorum, hala etki altındayım]. Yani sen kesinlikle MMX al diyorum son söz olarak [tabii ki Kamer Bilgisayardan].

4- Vay bu da değişik bir "şunu tavsiye et" taktiği ha? Neyse türünün ilk örneği olduğu için affediyorum: Sohbet programı olarak MIRC, PIRC, VIRC [bu programları ismiyle programların isimleri aynı olan 3 ayrı kardeş yapmış dersem sakın bana inanmayın] ve Comic Chat. En çok kullanılan ise MIRC ve PIRC. Ama sana tavsiyem [bunu söylediğime inanamıyorum, resmen tuzak bu] sakın Chat manyağı olma zira Chat piyasa da yasal olan en güçlü uyuşturucu [nerde devlet? uyuyor mu?].

5- Oynadım ama hiç korkmadım. Bence Phantasmagoria 2'nin ilki kadar tutulmamasının sebebi dijital video'lu oyunların yaygınlaşması yani artık konusunda tek olmaması...

6- İşte yayınladım hadi artık sevin, bu senin hakkın...

Benden de sana sevgiler ve mektup yolla [bu rezilliğim için ne diyeceğimi bilemiyorum]. Hoşcakal [kaç oldu bu?].

MERT: Tamam bi daha yaparsa kesin söyleyelim...

Merhaba Zebani,

Mektuba Counter koymayacağım [5], fakat Mac ve sen hiçbir mektubumu yayınlamadınız. Çok üzüldüm. Zaten sana tavsiye sormayacağım. Seninle biraz sohbet edelim. Ben bu sene Lise 1'e başladım. 1,5 senedir bilgisayar kullanıyorum [bozuyorum, ben ne yapayım]. Bak bana böyle cevaplar verme. Sorulara geçiyorum:

1- Kamer'den eski sayılarınızı aldım. Yalnız 1-5,7,9,11. sayılarınız yoktu. Bu sayıları hiç bulamayacak mıyım?

2- Mac'in bahsettiği Matrox Millenium 2 Türkiye'ye geldi mi? Kaça?

3- Derginizde [dergimizde] oyun açıklamak istiyorum. Engin Abla bazı şartlar yayınladı. Bir de sen söyle. Disket oyunu açıklayabilirmiyim? Açıklanan oyunun save dosyalarını istiyorsunuz. Bu save dosyası ile neyi kastediyorsunuz?

4- Ben oyunlardan resim çalabiliyorum. Fakat resmi düzenleyip yazının istediğim yerine koyamıyorum. Resim otomatikman en başa geçiyor, ne yapmalıyım?

5- Larry 1 ve 6'yı klasik köşesinde yayınlayabilir misiniz? Lütfen lütfen...

6- Tamam anladık tavsiye yok. Ama bari bir köşe daha yap da disket oyunlarını da say, veya bu köşeye disket oyunlarını da ekle.

7- S.W.O.S 97, X-MEN... veya başka biri. Hangisi sence almaya değer? Bu tavsiye değil, karşılaştırma. OK?

Eveeeeet ben artık kaçiym. Görüşmek üzere. Haa bu arada bunu da yayınlamazsanız bir daha mektup yollamıycam OK?

Alper Gemici

Zebani: Abi bak beni de üzdün şimdi. Mektup yayınlamama durumunda herhangi bir [veya iki] art niyet olmadığını tüm kalbimle belirtmek isterim. Bu olsa olsa ufak tefek talihsizliklerden olsa gerek [cümle sakat mı oldu ne?]. Maşallah senin de sohbetine doyum olmuyor be abi [topu topu iki satırcık]. Ama neyse sohbet etme isteğin bile güzel. Lise 1 benim okul hayatımın en eğlenceli yılıydı. Bana yeniden doğma şansı verseler yine Lise 1'e giderdim [ne?]. Değerini bil ve Overdose dersine iyi çalış, seni sözlüye kaldıracaklardır yıl boyunca.

1- Walla o dediğin sayıları bulmak Ekvator da soba bulmak kadar zordur [Engin Abla buldu bu komik kıyası, gülün çabuk] diycem umutlarını baltalamaktan korkuyorum. Ama senin yine de bir yanında umut, diğer yanında da çoşku olsun. "Bunlarsız hayat nedir ki?" sorusunu ise sadece sen oku ve kimseye gösterme. Bizim burda kafası karışıklar hayatın sert kaldırımlarına toslamadılar daha [kafa karıştırma bombardımanına devam!].

2- Kendileri Türkiyeye geleli 2 ay kadar oluyor. Fiyatı ise 4MB'ı 290$ [tabii sadece Kamer'de].

3- Walla dergide yazı yazmak isteyenler için Engin Abla bizzat yüz yüze, diz dize görüşüyor [!]. Ama kısaca şöyle [bir ikametgah, nüfus cüzdanı, 10 adet resim esprisi yapmıycam]: 1 adet yazı yazma yeteneği, bol adet oyun oynama tecrübesi, az-biraz felsefi derinlik [bunu ben uydurdum], el-ayak-göz-klavye koordinasyonu [bunu da], bolca mavra yapma yeteneği ve yazıların kesilmesi durumunda sessiz ve ezik kalma psikolojisi gerekiyor. Save dosyası ise oyunda kaydettiğin dosyanın adıdır. Nereye kaydettiysen onu bir diskete kopyala ve gönder. Şunu da unutma GAMESHOW 'a yazar olmak ÖYS'ye girip başarılı olmaktan daha zordur. Ve şunu da unutma bu dergide kafası karışıklar bile oyun yazıyor. ve mümkünse şunu da unutma GAMESHOW site'ında Çiçeği Burnunda diye bir bölüm var, yazılarını oraya yollayabilirsin. Bak hala unutuyor...

4- Sen sayfa yapmaya mı çalışıyorsun yoksa? Ne yapıyorsun kuzum? Kafayı mı yedin? Eğer öyleyse hemen vazgeç bu kara sevdadan. Daha gençsin [nerden biliyorsam?]. Değmez. Sayfa yapmak teorik olarak AIDS virüsünü damara enjekte etmekle veya 300 km hızla giden bir arabada frene basmadığın için duvara toslamakla aynı şeydir [Benzetme özürlü olmak kolay değil!]. Bırak bu işleri çok rica edicem...

5- Larry 6'yı yayınlayalı nerdeyse bir yıl oluyor [bizim zaman kavramımız çok hızlı işler. Hem bir kara deliğin içinde olduğumuzu varsayarsak ne kadar haklı olduğumu görürsün. Böyle bir açıklamaya da neden gerek duyduğumu ise psikoloji uzmanlarına bırakıyorum]. Larry 1 ise MEG hıyarının kapris sezonuna denk geldiği için belli değil ama Holy hıyarının direnişi görmeye ve duymaya değer. Bu Tanrısal Trajedi bittiği anda yayınlıycaz [veya yayınlamıycaz].

6- Bir tane daha köşe yapmam oldukça güç ve disket oyunlarını hem yer hem de arz-talep kanunlarından dolayı yapamıyorum. Kanunun üstünlüğü olayı...

7- Ne diyim umarım gerçek hayattaki kıyasların da buna benzemiyordur. Klasik olarak Futbol seviyorsan S.W.O.S 97, 3D fighting seviyorsan da X-men alınır diyorum ve acilen "kişisel ve toplumsal alanda kıyaslama kodları" isimli kitabımı okumanı salık veriyorum [ingilizce ama olsun al].

Bak yine tehdit rüzgarı başladı [bu kaçıncı bölüm?]. Abi niye yaw? Neden? Yayınlanmayan mektuplar neden sizde böyle nefret ve kin yığınına sebep oluyor? Çok ayıp. Bu konuda size art niyet olmadığını dürüstçe söylemekten başka ne yapabilirim ki? Yoksa tehditlerin bir şekilde korkutucu bir etki yarattığını ve ona göre mektup yayınlayacağımı mı düşünüyorsunuz? Çıkarttıracaksınız şimdi bana "Kutsal Diet Kolamı", serpicem üzerinize, ebediyen lanetli ruhlar dünyasına göçeceksiniz o olacak.

Evet, her şeye zamanı gelince bir son yazmak gerekiyor. Belki de geçici bir son, veya tam bir son. Beynimizin kıvrımlarında her zaman sonsuzluğu düşlemleyen biz insanoğlu malesef hayallerimizin sonsuz sınırlarından koparak bir son yazmaya zorlanıyoruz. İşte ben her ay size değişik ve geçici son'lar yazıyorum. Her bir son arasındaki fark, gerçekle düş arasındaki fark kadar. Zaten gecenin de sonu gelmek üzere, her şeyin son haddine ulaşmaya çalıştığı bir dünyada ben de size diyorum ki: Ne olursa olsun dertlerinizi, sorularınızı, sorunlarınızı, mutluluklarınızı, kabına sığmayan çılgın dürtülerinizi, bedeninizden taşan enerjinizi, hayallerinizi, çoşkularınızı, tutkularınızı ne olursa olsun yazın, gönderin, paylaşın. Artık son'ları hep beraber yazalım. Evet, düşlemler ülkesinin fantastik perileri beni çağırıyor, sonsuzlukta göz açıp kapayıncaya kadar geçecek bir yolculuk için. İçinizdeki perileri izleyin ve sonra bana yazın. Şimdi hayallerle dolu tabutuma girmek zorundayım. SoN...

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı. No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
e-mail: overdose@gsmnet.com

NOT ENOUGH MEMORY

Selam doslar... Nasılsınız bakalım. Kampanyamıza gelen yoğun ilgi karşısında gözlerim yaşardı. Çekilen binlerce mail ve göndirdiğiniz yüzlerce mektup, kampanyamıza yapılan desteğin bir göstergesi. Artık zavallı zebani de ne yapsın, baktı ki yaptığı kampanyalar tutmuyor o da her ay yeni kampanya bulup destek bekliyor. Acımamak lazım böyle zebanilere ama yufka yüreğim dayanmıyor {Üzgünüm, acıdım}. Artık oyun bulmam oldukça zorlaştı. Açıklamadığım oyun kalmadı yani. Bakalım bu işin sonu ne olacak. Neyse lafı fazla uzatmayalım oyunlarımıza bakalım.

☒Serkan Uybaş

ATOMIC BOMBERMAN

Son günlerde bir hayli oyun sıkıntısı çekmeye başladım. Kamer bilgisayardaki son değişiklikler de bunun üzerine tuz biber ekti. Eski oyunların bulunduğu arşiv dolabını, kuş kafesi altlığı gibi gereksiz bir işte kullanma fikri ortaya atıldı. Bu fikrin kimden çıktığını, bilin bakalım... Evet bildiniz pis zebaninin fikri. Bu dergiye ihanet, vatana millete zarar, aynı zamanda NOT köşesine yapılmış bir sabotajdır. Eyyy aklı küçük pis zebani.... Bu köşe senin yaptığın kirli oyunlarla yıkılamaz. Ben ki... arkamda 60 milyon kişinin desteğini almış, canla başla mücadele ederek, nostaljik oyun ruhunu ayakta tutmaya çalışan kutsal savaşçıyım. Kitlemden aldığım mistik enerjiyle senin kötü oyununu bozarak CD oyunlarından da NOT'a uygun oyun bulup açıklarım. İstediğin kadar komplo kur, elinden geleni ardına koyma.

İşte bir CD oyunu, Atomic Bomberman. Bir zamanlar Amiga'nın başına toplanıp beş kişinin aynı anda oynadığı Dyna Blaster oyununun extra grafikler ve extra müziklerle süslenmiş hali. Yani CD'si olan arkadaşlar Atomic Bomberman'i CD'si olmayanlar da Dyna blaster'ı alıp oynayabilirler.

Konusu aynı olduğundan bu açıklama her iki oyunu da kapsıyor. Oyun bir ekran üzerinde geçiyor. Etraf taşlarla kaplı ve ilk başta oyuncular birbirlerine müdahale edemiyor. Her seferinde bir bomba bırakarak etraftaki taşları patlatıyorsunuz. Patlayan taşlardan zaman zaman toplayacağınız aletler çıkıyor. Bu aletler çok faydalı ya da zararlı olabilirler, mesala:

Bomba: Fazladan bir bomba bırakmanızı sağlar, Alev : Bıraktığınız bombanın alev menzilini artırır.

Ayakkabı: Daha hızlı koşmanızı sağlar.

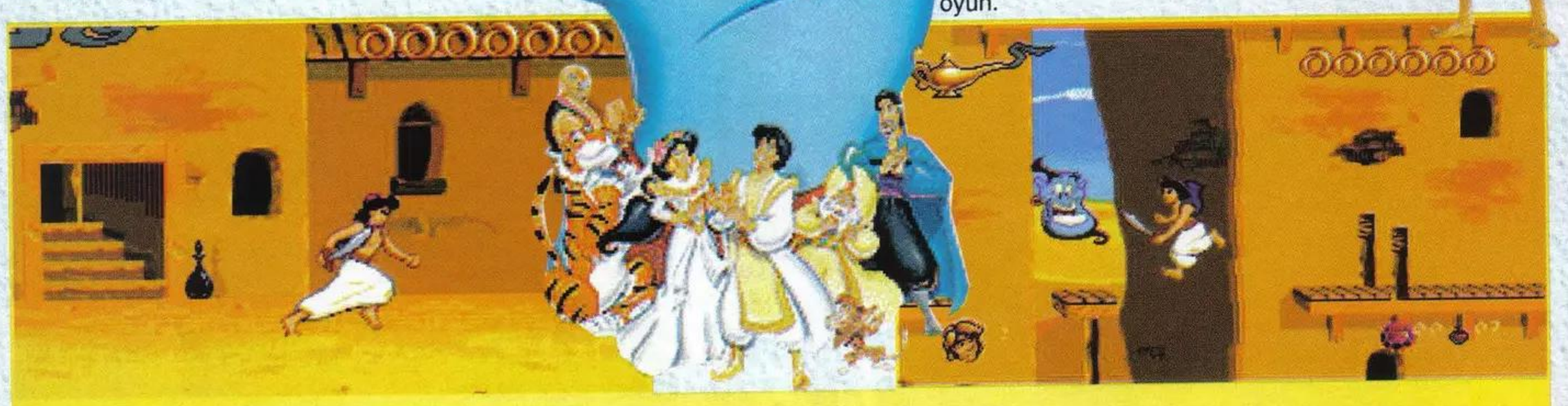
Kurukafa: Ne işe yarıyacağını ben bile bilemiyorum, denemeye korktum. İşte bu aletleri toplayarak rakiplerinizi haklamak konusunda avantaj elde ediyorsunuz. Özellikle kendi bıraktığınız bombalara dikkat edin. Ölüm sebebi daha çok bu kaza bombaları sonucu oluyor {Darısı zebaninin başına}.

Atomic Bomberman'de aynı anda on kişi oynayabiliyor. Eğer network bağlantısı varsa, network on kişiyi bir araya getirme konusunda oldukça kolaylık sağlayacaktır. Bu tür oyunlar için söylediğim sözü tekrarlıyorum; eğer oyundan daha çok zevk almak istiyorsanız bir kaç arkadaş bir araya gelerek oynayın {Gurup hesabı}. İşte bir zorluğu daha geride bıraktık.

Bakalım bu zebani başımıza daha ne işler açacak. Hadi iyi eğlenceler.

ALAADDIN

Güzel bir platform oyununa ne dersiniz? Şöyle eskilerden hoplamalı zıplamalı bir oyun {Ben bu kelimeleri daha önce kullanmış mıydım?..} Hani dümdüz gidersin de sonra karşına düşmanlar çıkar. Öldürürsün filan işte öyle bir oyun. Oyunumuzun adı Alaaddin. Konusu da Alaaddin. Yani oyunun baş rol oyuncusu Alaaddin oluyor. Şimdi Alaaddin Abimizin sevgilisi güzel prensesi {Yengemiz olur, hürmet edelim}, kötü adamın birisi kaçırmış. Yok hayır suyuna pilav filan pişirmemiş {Ulan amma sulu yazarım ha.. {Zebani gibi {Tüh elimden kaçtı, parantez içine parantez açmayacaktım}} Başkası yapsa acayip kızardım}, bir yerlere götürmüş saklamış. Sonra da Alaaddin Abimiz gelip kurtarmasın diye bir sürü tuzaklar kurmuş, bütün adamlarını nöbete dikmiş. Eee Alaaddin Abimizin başı belaya girecek de biz böyle ellerimiz kollarımız bağlı mı kalacağız. Hemen bilgisayar başına Bu oyunun resimlerini ben seçtim, sayfayı Mert hazırladı yani tam ağzınıza layık. Oyuna ilk başladığınız zaman sol taraftaki resimden de gördüğünüz gibi {Mert'cim sol tarafa uygun bir resim yerleştirirsin artık} yerde ateş yakmışlar. Birden koşarak taşların üzerinden geçemeniz gerekiyor, yoksa ayağınız yanar. İsterseniz **Space** tuşu ile üzerinden de zıplayabilirsiniz. Havada asılı duran elmaları toplarsanız bunaları bomba olarak kullanabilirsiniz. **"Z"** tuşuna basarak kılıç savurabilir, **"X"** tuşu ile önceden topladığınız bombaları fırlatabilirsiniz. Oyun ilerledikce karşınıza çıkacak cin suratlarını toplarsanız, gizli silahınız yani cininiz size ilerde yardım edecektir. Kızgın taşlara bastıkca veya adamların saldırısına uğradıkça enerji kaybediyorsunuz. Sol üsteki lambanın dumanı toplam enerjinizi gösteriyor. Bu duman kaybulduktan sonra sevimli maymununuz size moral vererek ikinci raunda hazırlanmanızı sağlıyor. Normal bir platform oyunundan daha fazla el becerisi gerektiren bu oyunu oynarken acemi oyuncular biraz zorlanabilirler. Yani sizin anlayacağınız biraz tecrübe gerekiyor. Aladdin 4MB bilgisayarda rahattlıkla çalışıyor. Güzel grafikler ve güzel müzikler oyunun artıları. Oyunun eksileri ise zor olması ve monoton devam etmesi {Platform oyunlarının klasik sorunu}. Bu tür oyunlardan hoşlananlar bence kaçırmasın, iyi vakit geçirmenizi sağlayacak eğlenceli bir oyun.



YENİ ADRES VE TELEFONUMUZ:

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.

SİNAN KÖMÜRLÜ ve METE TOLUN

DAMACI SOK. NO 2/2 OKAN APT. MODA/İSTANBUL

(REKS SİNEMASI ALT SOKAĞI PİYANGO İDARESİ YANI)

TEL : 414 75 66 FAX : 414 75 29

ARTIK BİLGİSAYARINIZI GELİŞTİRMEK İÇİN BİLGİSAYARINIZI BİZE GETİRMİYORSUNUZ, BİZ SİZİN EVİNİZE VEYA İŞYERİNİZE GELİYORUZ.

(BU HİZMETİMİZ SADECE İSTANBUL/KADIKÖY YAKASI İÇİN GEÇERLİDİR)

http://www.uygar.com.tr/

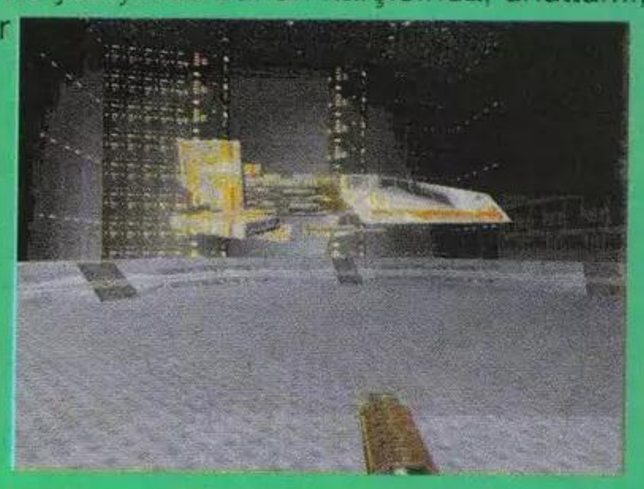
CHEATS

Aradığın, ölümsüzlük, ölümsüz bir tutku, varoluş biçimi, onsuz varolamayacağın bir aşk ve maalesef herkes ancak bir kere ve yanlızca bir kişiyle yaşayabiliyor bu aşkı.
Bir kere ve bir kişiyle çünkü büyüyoruz. büyüdükçe saflığımızı feda ediyoruz hafif gülümsemelere. Hayatın hesapsız bir değiş tokuşu bu: Saflığına ve yaşanmamışlığına karşı büyümek (olgunluk da diyor olabilirler) ve umursamazlık (hayat gayesi n'aparsın da diyorlar, eminim). Beni üzemiyorsun mesela maalesef. Halbuki ben böyle değildim. Hele bir de yaz mevsim, öyle bir sarhoş olurdum ki senle dolunayda (!), öyle bir dalardım ki denize geceyarısı aşkla, kapında yada telefonda yada Bodrum'da Hadigari'de ağlayanın (!) ben olduğuma inanamazdın. Ama artık büyüdüm! 5 yaşında anneme bağırdığında babamı tek kurşunu ile vurduğum tabancamı annem küçük kuzenime verdi, monopoly'im de tozlanmış ve piyonları çok eskimiş. çünkü artık büyüdüm, öyle çocuk (!) gibi aşık olmuyorum. Bir kere ve bir kişiyle. Söylemiştim değil mi! Sen unutmazsın ve hissedersin.
Nasıl bir oyun bu. Nasıl bir sessizlik. Sen misin bunları yazan yoksa ben mi ayırt edemiyorum. Çünkü ben büyümek istemiyordum. ağlayabilmek istiyorum.
iletişiM: Ne güzel, ne güzel... Bu ay da bir sürü mektup ve e-mail geldi sizlerden. Bazılarınızla artık işi iyice ilerlettik, kanka durumları yani! Değil mi Şafak (Gezer)! Bakın cheat dostları bu arkadaşımız bana o kadar çok işe yaramaz ve yayınlanamaz cheat'ler gönderdi ki onu burada kötü örnek olarak teşhis ediyorum. Bi de benim yanlışlarımı bulmaz mı: Theme Hospital'da yeşil tuşa önce basılacakmış, benim yazdığım gibi sonra değil. Yiğidi öldürelim hakkını yemeyelim ama... Kenan (Atalay) da köşemin sağlam yardımcılarından. Tuğhan ("Mouse" Arslan) da sağolsun inbox'umu hiç boş bırakmıyor. Cheatleri de kendince uzun uzun yazması hoşuma gitti. Gavur site'larından copy paste yapanlara ders olsun! Şimdi e-mail resmi geçidine geçiyoruz, kusura kalmasınlar: Tufan "the cheater" Vardar, Onur Aksoy, Önder Şahin, Seçkin Abbas, Mehmet Naci Dedeal, Daryal M. Akay, Mehmet Ataman, İsmail Gökhan Kanat, Mehmet Erten ve Sertuğ Deringöl, Tuna "saturn cheat master", Mete Yurtoğlu ve triosu: Mete, Onur, Ahmet. Gürer "biraz uzun oldu ama" Kıratlı, Numan "blue rose" Aksoy, Bülent Çivicioğlu, Prof. Dr. Nihat Sapan, Örsel Sani, Mert "Gamer" Yentur, Cavit Erginsoy, Kerem Kadayıfçıoğlu ve ÇözümEvi... Gelelim mektuplara: Mehmet ("your fan" Alpaslan Köseoğlu), o sıcak yaz gününü ben de unutmadım, teşekkür ederim! Armağan ("Mr.Magic" Amcalar) & Onur ("OnMan" Yeniyiğit), çalışmanız çok başarılı, köşemde yer vermesem de (daha karar vermedim) cheat'inizi takdir ettim. Soner ("Manowar'cu" Türkölmez) sen de sağol. Alper ("The Plesiosaurus" Ünal) abinin mail'ini beklemekteyim, çalışmayan ya da beceremediğiniz cheat'ler için yapacak pek birşey yok! Berk ("Cru, Cruiser, Crusader" Hülagü) tek faks cheat'i olarak çalışmalarının devamını dilerim.

Mert Topçu

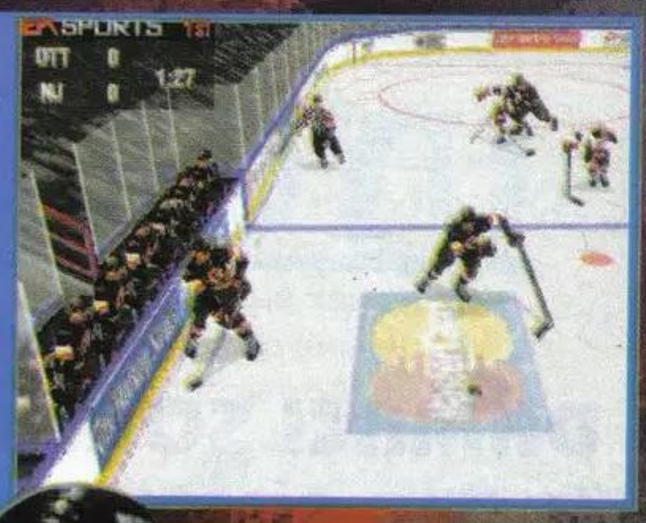
JEDI KNIGHT

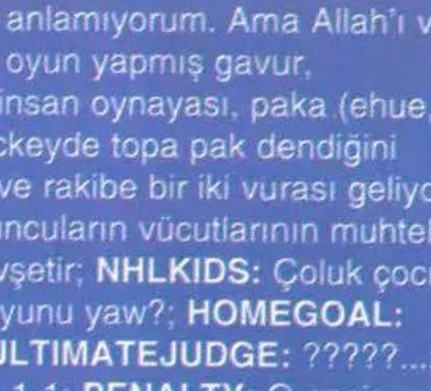
Yanlışlık olmasın, **Dark Forces 2: Jedi Knight**'ın cheatleri bunlar. Her nedense doom gibin'lerin oyunları piyasaya düşer düşmez cheat kodları da aynen etrafta dolaşmaya başlıyor. Daha belki birçoğunuz oyunun çıktığını bile duymadığınız halde işte size Jedi Knight'ın kodları. Oyun esnasında T ile Command menüsünü ekrana getirerek aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:
thereisnotry: bitiremiyorsunuz değil mi level'ı?; **whiteflag #:** karşı taraf çok mu akıllı oynuyor?; **deeznuts:** force kuvvetlerinin level'ı çok mu az kaldı?; **eriamjh:** yıldızlar kanatlarımın altında!; **jediwannabe #:** yara bere içinde mi kaldınız?; **red5:** bir iki silahla idare edemiyorsunuz mu?; **wamprat:** açgözlülük edip her ıvır zıvır da istemeyin!; **yodajammies:** büyü malzemesinin adı neydi ya?; **raccoonking:** jedi olmak hiç de kolay değil ama...; **imayoda:** dikkat edin imparator doldurur!; **sithlord:** dark wader miydi dark master mı?; **5858lvr:** ne yazıyordu bunun karşısında, unuttum!; **slowmo #:** hareketler biraz hızlı mı kaldı ne!; **pinotnoir #:** herşeye yeniden başlamak...; **warp:** tahminen level warp olayıdır.
yerine özelliği açmak için 1, kapamak için de 0 yazmalısınız. Gereklilik kipi kullanmak çok gereksiz oldu.

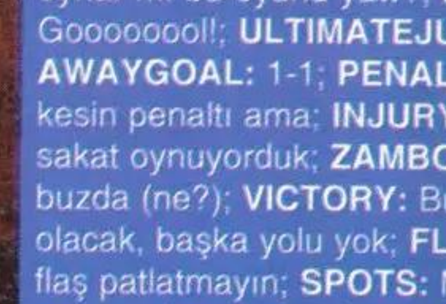


NHL 98

Ben de hockey'den en az Muder kadar anlamıyorum. Ama Allah'ı var süper oyun yapmış gavur, anlamasa da insan oynayası, paka (ehue, zat-i aliniz hockeyde topa pak dendiğini biliyorum da) ve rakibe bir iki vurası geliyor. **MANTIS:** Oyuncuların vücutlarının muhtelif bölgelerini gevşetir; **NHLKIDS:** Çoluk çocuk oynar mı bu oyunu yaw?; **HOMEGOAL:** Goooooool!; **ULTIMATEJUDGE:** ?????...; **AWAYGOAL:** 1-1; **PENALTY:** O pozisyon kesin penaltı ama; **INJURY:** Zaten sakat sakat oynuyorduk; **ZAMBO:** Zamboni buzda (ne?); **VICTORY:** Bu maç bizim olacak, başka yolu yok; **FLASH:** Lütfen flaş patlatmayın; **SPOTS:** Maç öncesi spot ışıklarına geri dönüş; **CHECK:** Body check olayı; GRAB: Body check olayı tu. **STANLEY:** Sezonu bitiremedik bari demosunu görseydik; **EAEAO:** E(lectronic) A(rts) buraya, EA buraya...; Şeklinde...







TOTAL ANNIHILATION

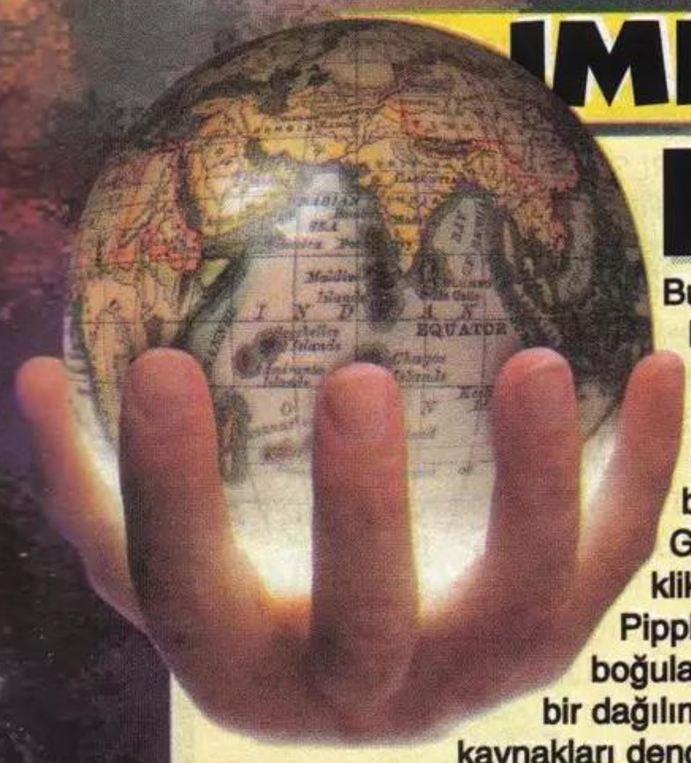
Strateji patlaması yaşandığı şu günlerde eğer elinize bir yerlerden Total Annihilation düştüyse işte benden de size cheat kodları. Aşağıdaki kodları kullanabilmek için Enter'a basarak mesaj kutusub-nu açın ve kodların başına + koyun. Bazı kodlar da sonuna rakam ister. Örneğin **+Light1000** gibi...
notoktobuild; oktobuild; SHOT; BECARRIED; QueryTertiary; QuerySecondary; QueryPrimary; AimFromTertiary; AimFromSecondary; AimFromPrimary; SweetSpot; QueryNanoPiece; numtables; TABLEINFO; los; numlines; TABLE%d; line%d; ZBuffer; Feature; TreeDeath; SelBoxes; Search; SeaLevel; Reload; Profile; Move; MemDump; Mem; Include; Edge; DPrint; DebugBreak; BurnOne; BurnAll; BigBrother; Assign; Assert; Drop;

NowISee(Tüm haritayı açması lazım amma...); NoEnergy; NoMetal; HalfShot; DoubleShot; Dr; ILose; IWin; Kill; View; Control; ATM (1000 Metal ve Energy); FilmSpeed; Film; Sing; NetStats; Clock; ScreenChat; Radar (radarı tüm haritada etkin yapar); MusicMode; Selectable; RCache; Light; LOSType; FShadow; TShadow; Dither; Shadow; AntiAlias; Sound3D; CDStop; CDPlay; Give; IFace; ScrollSpeed; Contour#(# yerine 1-5 arasında bir sayı ile 3D contour'u açacaksınız)...

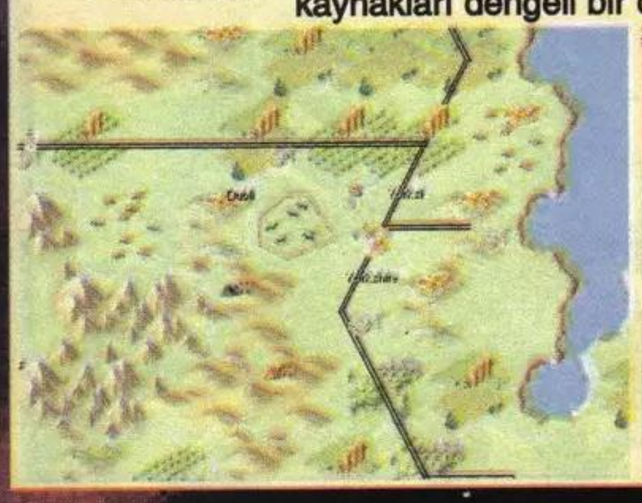
BIRTHRIGHT

Yani Birthright ne kadar güzel bir oyunsa o kadar kıyıda köşede kaldı bence. Bazen gerçekten ülkemizdeki oyun trendlerini anlayamıyorum. Mesela C&C Tiberium Down (doğrusu "down") daha ortalıklarda duyulmadan ne kadar çok aranıp soruluyor ama bazı oynlar Avrupa'da ne kadar ses getirirse getirsin buralarda anı sanı duyulmuyor. Da ben niye taktım şimdi buna... Siz Birthright oynayan akıllı ve özel insanlar biliyorum cheat yapmayı pek sevmezsiniz ama olur da para darlığı çekerseniz oyun esnasında F3'e basıp SYNCASH (büyük harflerle olması önemli!) yazın derim ben yine de...

IMPERIALISM



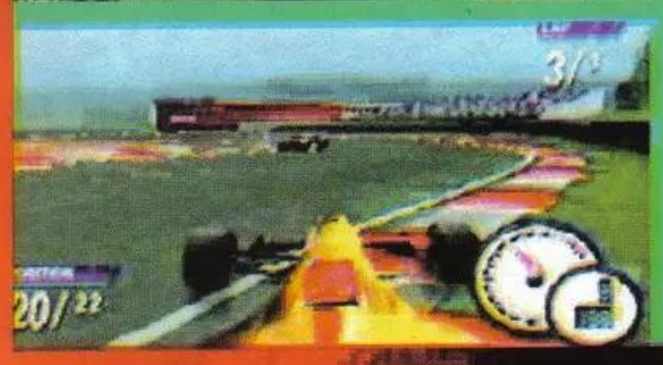
Fark ettiniz mi bilmiyorum geçen ay GAMESHOW yeni bir yazarı daha bünyesine kattı: Burçak. Bu ay da Burçak'a bayağı iş yükü bindi. Bunlardan biri de Imperialism idi. Yazısında da sanırım gevezeliğinden olacak benden biraz bahsetmiş. Buradan Burçak'ın kulaklarını çeker, aman derim ;) ! Yeni bir oyuna başladıktan sonra Ctrl tuşuna basarkene Globe'a (harita moduna geçebilmek için) klikliyiverin. Daha sonra iş şu kodlara kalıyor... Pippin: Kırmızılar kömür ve demir kaynaklarına boğulacaklardır; Hothor: Yeşillerin kaynakları dengeli bir dağılım gösterecektir. Kidasticks: Bu kez kırmızıların kaynakları dengeli bir dağılım gösterecektir.



S.T.FLEET ACADEMY

Gavurların **Easter Egg** dediği bir olay var ki Türkçe karşılı **mavra cheat** olsa gerek. Yani oyunda komik durumlar yaratılması olayı, örneğin Star Trek Fleet Academy'de şöyle...
Balance of Terror görevinin başında KNAT ATTACK yazın hele bir. T'ye falan basmaya kalmadan yazın bunu. Bunu warp (!) olmadan yapmalısınız ki Starbase'in yok olduğunu ve yerine etrafın SFA yapımcılarının isimlerindeki Knat'larla dolduğunu görebilin diye yani diyorum ki size yazın işte KNAT ATTACK.
Bir diğer **Easter Egg** de (alışın diye tekrar ediyorum) Commond Ground görevinin başında.. Hemen Thaxius'a warp olun ve yaşam biçimlerini bir gözden geçirin. Yalnız bunu yaparken hiçbir canlıya zarar vermemeye çalışın. Son olarak Common Ground'da araştırdığınız son sistem yani Hasapur olduktan sonra oralarda birazcık bekleyin ve neymiş bu Easter Egg (tekrar edin bakiim hep beraber... iiistır eg) bir görün, tecrübe edin. Bu arada Star Fleet Academy'de zorlananlar site'ımızdaki cheat köşesinden .zip dosyasında tüm bölümleri oynayabilecekleri save dosyalarını bulabilirler. Tabii bizim webmaster işi sallamazsa (laf sokiim de biraz hemen koysun site'a, ehueue).

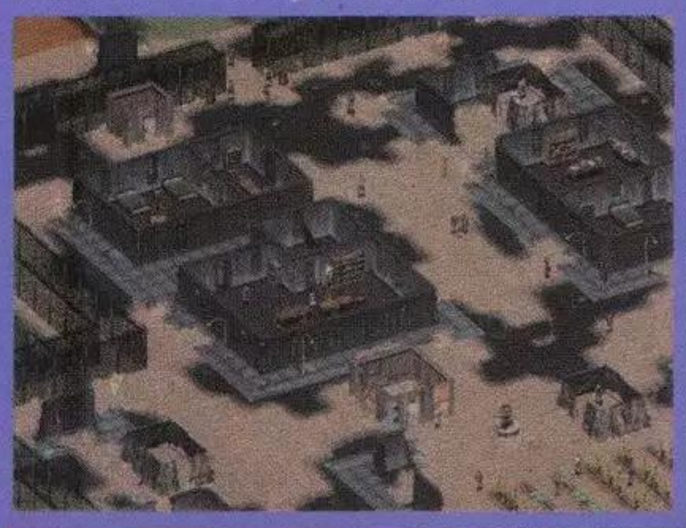
FORMULA 1



Schumi n'aptin sen öle be abim. Delikanlı gibi yarışsaydın, olsaydın ikinci, Villenueve'ün başından aşağı boşaltsaydın şampanya, elini sıksaydın, Türk'lük cinlik yapmasaydın, bu arada siz de oyununuzu aşağıdaki isimlerle save etseydiniz, kötü mü olurdu yani... SPEEDY: Bonus Track; MUZFRANK: Seslere taktıysanız; ASHCAKES: Lava mode... SPEEDY olarak kaydettekten sonra Quick Race'e başlayın ve bırakın bonus track emrinize amade olmalı.

FALLOUT

Enterasan bir oyun Fallout. Duymadıysanız duyun, denemediyseniz deneyin. Turn-based önceden uyarmadı demeyin... Ama adamınıza limitsiz turn sağlamak istiyorsanız önce combat moduna geçin, sonra elinize tabancanız için gereken cephaneyi (ammo) alın. Ellerinizide sadece ammo olacak dikkat edin. Herifilerden birinin yanına gidin ve tam hedefe ateş edin. Herif "Did your mama thought you that move" gibi gavurca birşeyler söyleyecek. Ve Bang! Bu hamleden sonra limitsiz turn'e sahip olmalısınız.



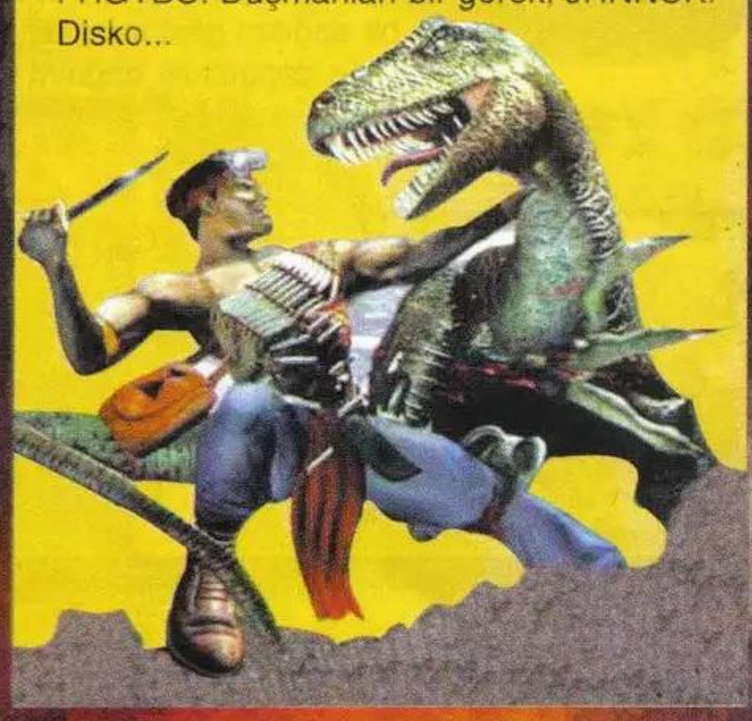
PANZER GENERAL 2

Biliyorum Hex. Editörlü cheatleri sevmiyorsunuz amma gel gör ki öyle güzel Hex. Editörlü cheatler buluyorum ki yayınlamadan edemiyorum. Buradan anlatmamla da bilmeyenlere Hex. Edit. konusunda birşeyler öğretemeyeceğimi de anlamışi bulunduğumdan bu cheat'i experienced cheat-severlere adıyorum: Blitzkreig Campaign'nin ilk senaryosunda elinizi kana bulamadan oyunu hemen save edin. Yani 500 prestij puanı ile oyunumuzu save etmiş olduk. Oyundan çıkıp save dosyamızı Hex. Editörü ile açalım. 00002D80 adresli yerde 0100 0000 0000 0000 0000 0200 F401 1400 sayılarını göreceksiniz. F401 sayısı 500 prestij rakamınızı ifade ettiğinden bunu DAD6 yaparsanız prestij puanınızı 55000'e yükseltmiş olacaksınız. Tabi prestij puanınızı başka sayılara da çevirebilirsiniz.Benden söylemesi bilenlerden uygulaması.

Biliyorum biliyorum o kadar yeni oyunların cheat'lerini yayınlıyorum ki bazen News ile karıştırıyorsunuz bu sayfaları, :). Darklight Conlicft için de bir normal bir de hex cheat'imiz var.
Oyun sırasında TAB tuşuna basılı tutarken PAGE-UP tuşuna hızla basın, daha sonra rahatlıkla P tuşuna basın. Ekranın altında "Mert'in verdiği cheat bu sefer çalıştı" yazacak siz de sevineceksiniz. Artık parçalanmaz bir özellik kazandınız.
Eğer bununla yetinmiyorsanız dl.cfg dosyasını hex. editörü ile açıp 00000358 offset'ini 32 olarak değiştirin. İstediğiniz görevi oynayabilirsiniz.

TUROK

Lost World'e gitmeyin, gidenle konuşmayın, götürmeye alışanlarla da kavga edin. Oyunu gelince de aşağıdaki kodları hatırlayın...
DDDNSTBR: Görünmezlik, NDNLP: Spiritüel olaylara girme, THMSCLS: Tüm silahlar, LNJHNSN: Limitsiz cephane, RBCHN: Büyük kafalar, GNNTRTMNT: Tüm harita, JSNCRPNTR: Zayıf düşmanlar, CRLSFNDNGS: Renk olayı, MTTSTBBNGTNB: 1. Level, DRRNSTBBNGTN: 2. Level, MKJNK: 3. Level, PTNDNCN: 4. Level, NNTND: 5. Level, TRMNN: 6. Level, JMDNN: 7. Level, MRGRTTRR: 8. Level, SHNTRRNT: Süper bir galery, THTRTMBB: Credits, JFFSPNGDNBRG: Sonsuz hak, DNLDDCK: Quack modu, NGLCKCK: Tüm anahtarlar, JHNTHMS: Longhunter, STPHNBRML: Mantis, GRGMLCHCK: Trex, BKSTRD: Uçuş, FHGTBC: Düşmanları bir görek, JHNNCK: Disko...



DARK LIGHT CONFLICT

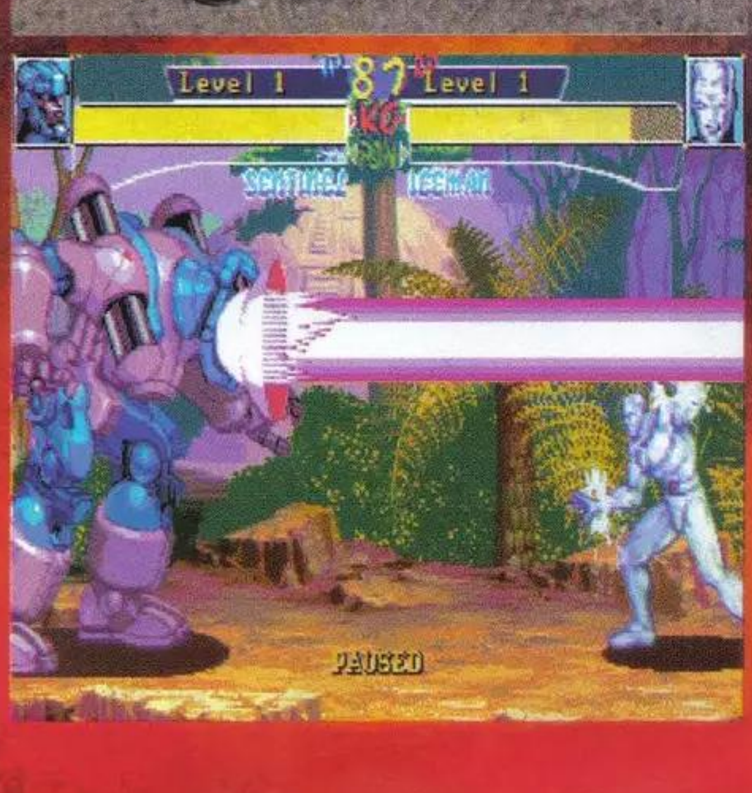
XMEN

Subject: X-MEN
Date: Wed, 17 Sep 1997 16:23:47 +0300
From: Mete YurtoĞlu
To: mert@gsmnet.com
Selam Mert.
*Biz üç arkadaşız (Ahmet, Mete, Onur),sana X-men ile ilgili cheatlar gönderiyoruz tepe tepe kullan, bilgisayarında eskisin. Oyuna girdiğinizde F10'a basarak o muazzam menüye girin, **SPAM** yazın daha sonra configuration'dan systeme girin, orada credit sayısıyla oynayın ve free play'i keşfedin ve aşağıya bakın orada boss selection yapın ve save edip çıkın. Oyuna girin herhangi bir karakter seçin, daha sonra guard'ı ayarlayın ve oyuna başlayana kadar **Juggernautu** seçmek için 3 yumruğa **Magneto** seçmek için ise 3 tekmeye basın (dikkat 2 playerda olmuyor). Hareketler ise:*

JUGGERNAUT:
i,a+p(büyük)eatrhquake
a,i+p(büyük)strength check
g,a,i,p(küçük)hyper x
(yön tuşları tam tersi olabilir).

MAGNETO:
a,g+k(küçük) kendine çek
a,i+p(orta) 3 elektrik
a,i+p(büyük) kalkan (her raunda bir kere)
a,i+k(küçük)hyper x
a,g+p(küçük)uçma.

Sevgilerle.
NOT: Bu cheat Aruz Mesci tarafından da gönderilmiştir.



ARADIĞINIZ HERŞEY

KUNTAY BİLGİSAYAR'DA

KUNTAY PRO I

PENTIUM 233 MMX
32 MB EDO RAM
4 GB QUANTUM HDD
4 MB EKRAN K. (MAX 8MB)
14" MPRII NI / LR
SB AWE 64 SES KARTI
24X CD ROM
56K FAX MODEM
TV VIDEO RADIO KARTI
VIDEO KONFERANS KİTİ
COM-PRO DİJİTAL KAMERA
HP DESKJET 670 PRINTER

1980$

KUNTAY STANDART MULTIMEDIA SERISI...

STANDART ÖZELLİKLER:
16 MB EDO RAM, 2 GB QUANTUM HDD, S3 TRIO EKRAN KARTI
14" MPRII NI / LR, 24X CD ROM, 16 BİT SES KARTI, 1.44 FLOPPY,
MINI TOWER KASA, Q TR KLAVYE, MOUSE

MMX 166 — 800$

MMX 200 — 920$

MMX 233 — 1040$

33600 ZOLTRIX : 80$
33600 WISECOM : 70$

33600 SUPRA : 110$
33600 WISECOM : 70$

INTERNET KAMPANYASI!

KUNTAY NET PC

PENTIUM 200 MMX
32 MB EDO RAM
4 GB QUANTUM HDD
2 MB S3 EKRAN K.
14" MPRII NI / LR
SB 16 SES KARTI
24X CD ROM
36.6K FAX MODEM
TV VIDEO RADIO KARTI
VIDEO KONFERANS KİTİ
COM-PRO DİJİTAL KAMERA

1480$

CD KAYIT (CD DAHİL) 15$

HEXEN 2
RESIDENT EVIL
FIGHTER'S ANTOLOGY
WARLORDS 3
CONSTRUCTOR
BESTS & BUMPKINS
SHADOWS OF EMPIRE
TREASURE HUNTER

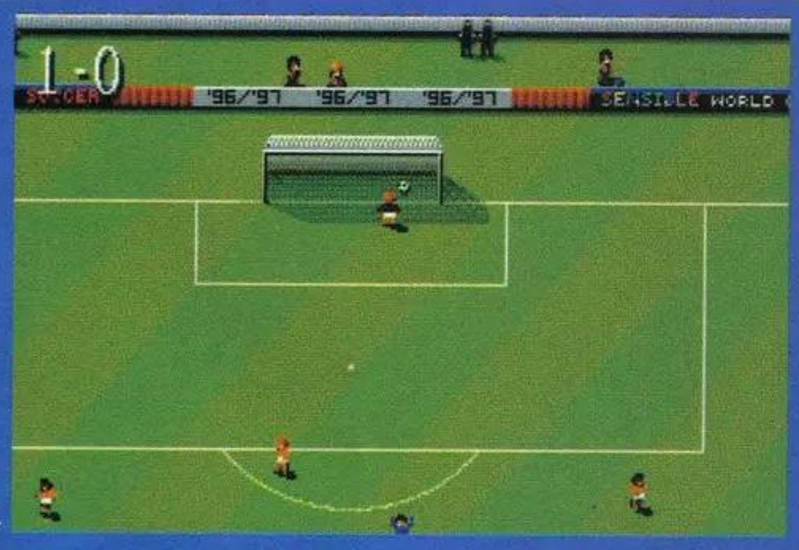
CD OYUNLARI 6$

KKND EXTREME
DARK REIGN
PANZER GENERAL 2
FIFA 98
NBA 98
OUTPOST 2
688 SUBATTACK
JEDI KNIGHT
CARMAGEDDON
LANDS OF LORE 2

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH / İSTANBUL
TEL: 0 212 523 80 67

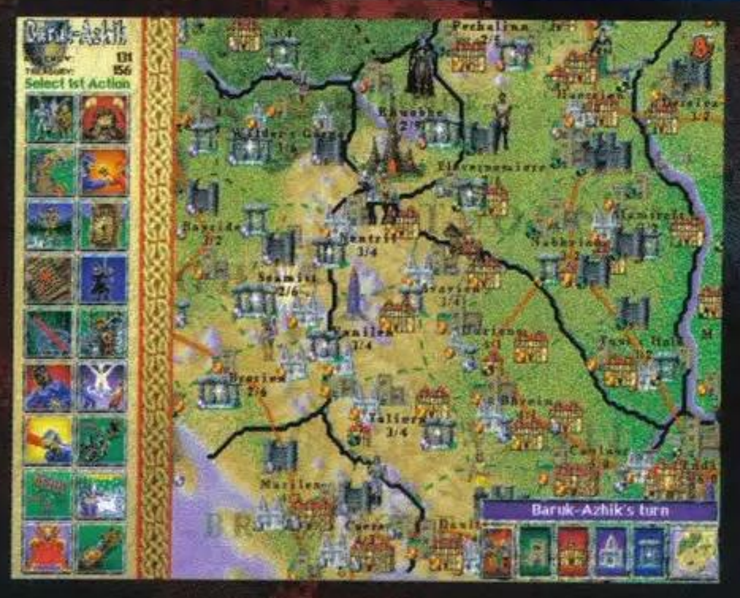
SENSIBLE WORLDofSOCCER



Subject:: Sensible W.O.S cheat'i
Date: Sun, 21 Sep 1997 18:16:00 +0300
From: "gurer" <gurer@superonline.com>
To: <mert@gsmnet.com>
CC: "Super Manager" <gurer@superonline.com>
Sevgili Cheat Baba,
Bu ay derginizde yayınlanan Sensible W.O.S'ın cheatini göndermek istiyorum. Önce mesela Türkiye'de (Türkiye'de diyorum ama bu başka ülkerde olabilir fakat oyuncularının fiyatı çok pahalı olmamak şartıyla) Galatasaray'ı alın ilk sezon hiçbir transfer yapmayın ve maçların sonuçlarını alın (bakmaya bile gerek yok) gelecek sezon Türkiye'de gol atabilecek nitelikte bir yabancı forvet alabilecek kadar paran oluyo (mesela J.Papin) daha sonra onu koyun ve iyi bi yere geleceksiniz sonra da bunaları tekrarla bu arada futbolcularını en yüksek fiyatla satmak için önce bi save et ve sonra en yükseği iste verebileceklerinin yükseniğe çıkacaklardır ama bi üstünü istersen offer'larını geri alırlar. İhşallah yayınlarsın. Teşekkürler.
Gürer "biraz uzun oldu ama" Kıratlı.

EXTREME ASSUALT

Subject: cheat
Date: Sat, 04 Oct 1997 18:02:26 +0200
From: numanaksoy@superonline.com (Ibrahim Aksoy)
Organization: Superonline
To: mert@gsmnet.com
Merhaba abi ben bazı cheatler öğrendim. Bu ay tanıtacağınızı düşündüğüm EXRTREME ASSAULT için bazı cheat'ler gönderiyorum. Ana menüde ***oh dear*** *yazın cheatleri aktif hale getirin:*
alt-1: *cephane verir;* ***alt-2:*** *silahınızı yükseltir;* ***alt-3:*** *full energy;* ***alt-4:*** *yenilmezlik;* ***alt-5:*** *WOW deme;* ***alt-6:*** *görev biter;* ***alt-7:*** *düşman kalmaz;* ***alt-8:*** *heli modu;* ***alt-9:*** *tank modu;* ***alt-0:*** *hız.*
Hoşçakalın, NUMAN"bluerose"AKSOY



Birthright gibi bir oyun bu diyarlarda hakkettiği değeri buldu mu kuşkuluyum doğrusu... Böyle bir oyun için cheat vermeyi kesinlikle istemezdim ama serde profesyonellik var. Ve sağolasınız birçoğunuz bu cheat'i bana göndermişsiniz. Hepinizi buradan saygıyla selamlıyorum. Ve boş yerleri de doldurduktan sonra cheat'e geçiyorum:

Subject: BirthRight
Date: Karanlı bir günün karanlık bir akamında...
From: adres@yazmıyoruz. superonline.com (Bülent Çivicioğlu)
To: mert@gsmnet.com
Selam ,
Oyunda paraya ihtiyacınız Olursa ;
F3'e basıp büyük harflerle ***SYNCASH*** *yazın.*

BIRTHRIGHT

Bu ay düşüncelerle, kendimle çelişkilerle, kavramlarımı tekrar gözden geçirmelerle ve illa ki şahsiyetimi arama çalışmalarını sürdürmeyle geçti. Yani daha önceki aylardan farklı bir olay olmadı. Sevgili dostum Can Alper'in (buradan kendisini saygı ve sevgiyle selamlıyorum...) chat yaptığımız bir sırada bana söylediği bir laf ile sarsıldım, kendime geldim ve düşüncelere daldım. Hani vardır ya, karşınızdaki insan zor durumdadır, bunalımdadır, sevgilisi onu terk etmiştir falan da filan, ve siz ona en yakın insan olarak yardım etmek istersiniz, bir laf ile onu mutlu etmek, rahatlatmak istersiniz amma velakin o altyapı yoktur sizde. O düzgün cümleleri kuracak, deneyimlerinden bahsedecek, gözünün içine bakacak ve "İşte buradayım, senin yanında ve senin için... Sen benim dostumsun ve öyle kalacaksın" diyebilecek temel yoktur. İşte bu bok duruma sonsuz kere düştüm hayatımda ve herhalde (Allah izin verirse) daha çok düşeceğim. O salak yarım saatlik Amerikan dizilerinde herifler ne güzel bağlıyorlar konuları. Batırıyorlar ilk 25 dakikada herşeyi sonra hoooop 2 dk.da olay bitiyor (biliyom 27 etti. 3 dk da saçmalıyorlardır... Muhtemelen, Amerikalı n'apacak ki başka, aman derim !!!)
Ama ya biz, sıradan halk insanları, Kadıköy'de oturan, Recep beyin oğlu Altuğ ne yapacak peki.
Ne yapacak, duygularına sığınacak, ne hissediyorsa onu söyleyecek, tutarsa. Bence kendini sorumlu hissetmemeli, yani arkadaşını kurtarma görevi ona mı düştü, arkadaşı ona mı güvenip bunalıma girdi??? Ulan, şu kız beni terk etse de gitsem Timur'a bir dert yansam, ağlasam, herif benim dostum değil mi ki, söyler bir laf, hayatım düzene girer, yeni kızlar bulurum, lotodan para çıkar, dünya turu falan.
İşte böyle bir durumda söyledi Can Alper o lafı bana. Duyduğumda iptal oldum billa. O zor durumumda, kendimden iğrenmişlik halinde hemi de binlerce mil (mil yalnız !!!) uzaktan salak bir telefon kablosu aracılığı ile nasıl da yardımcı oldu.
"Evet" dedim kendi kendime, "evet!!". "Herif haklı". Ve oturdum düşündüm. Keşke dedim, keşke herkesin benim gibi arkadaşları olsa. Aslında arkadaş demek haksızlık oluyor, her erkek arkadaş edinmek için 2 saniyeye ihtiyaç duyar. Ama dost edinmek öyle değil işte. Hele dostlarınızdan uzak iseniz o zaman arkadaş ile dost arasındaki farkı anlıyorsunuz. Buradan Can Alper dahil bütün dostlarımı selamlıyorum. Şimdi Can Alper gündemde diye onun adını andım ama daha bir çok dostum var benim, ne mutlu bana.
Öyle boru değil dost edinmek. Bunun şartları var. Minimum 3-4 sene gerekli. Ama boşa yaşanmış degil. Anılarla dolu, heyecanlarla dolu, ilklerle dolu. Öyle ha diye dost olmaz. Sakin hemen havaya girip ulan bu herif benim en hari dostum demeyin. Zaman koyun ve bekleyin. Bu noktada işin en üzücü yanına geliyoruz. Kuruyorsun ilişkiyi, yaratıyorsun anıları, yaşıyorsun heyecanları ve bitiyor dostluklar. Buradan biten veya bitmeye yüz tutan bütün dostlarıma sesleniyorum. Küçük Murat'a, Büyük Ebru'ya, Tatköy'e, Ufuk'a, Blue Bülü'ye, Uğur'a, Mutlu'ya, Pelin'e, Aylin'e (bacaklarının kıllarını ve sakallarını kesmiş ise) sesleniyorum. Umarım hepiniz hayat denen bu mantıksız ve saçma yolda, hırslarınızı, kinlerinizi, komplekslerinizi bir kenara koyarsınız da titrersiniz, hiçbir şey için geç değil. Ben buradayım sizler neredesiniz... Neredesiniiiiizzzz, neredesiiiiiiinnnnnnniiiiizzzz!!!! Ekooooo, ekooooo!
See ya all Next Time, We love'ya Istanbul.
Kusmuk 1: Amerikalıların aya gitmediğini ispat ettiğim gün buradan kaçarım.
Kusmuk 2: Patlayan patlayana, eee ben geri kalır mıyım, patlamam an meselesi.
Kusmuk 3: Beklerim koçlarım, hepiniz geleceksiniz, ben sizin hayalinizim...

İNTERNA

İTHALAT İHRACAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

0212.276 91 64 (TEL)
0212.276 91 65 (FAX)

İNTERNA İth. İhr. ve Paz. Ltd. Şti
Ahi Evren Cad. Rentaş Tic. Merkezi
A1 Blok Lat:3 No:75-76 Maslak - İstanbul

NEWS

CD - RECORDER

maxell SONY NO_NAME

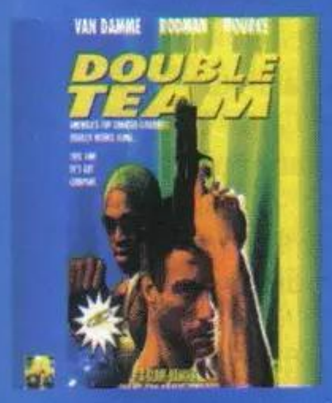
DİSKETLER

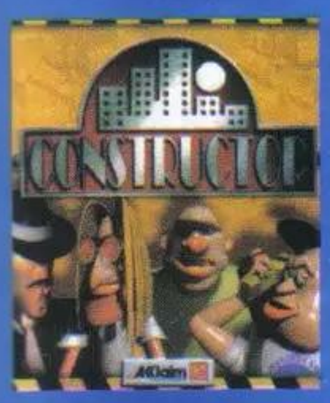
HER ÇEŞİT SPEAKER

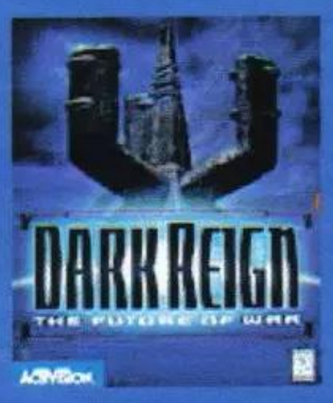
SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR

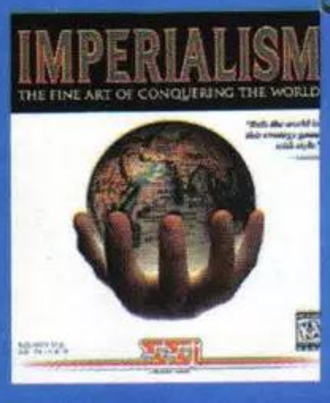
CAM FİLTRE, COMPUTER ÖRTÜ, MOUSE PAD, MOUSE, HER NEVİ CD KUTULARI, ÇANTALAR, OKİ, STAR, EPSON, PANASONIC, ŞERİTLER

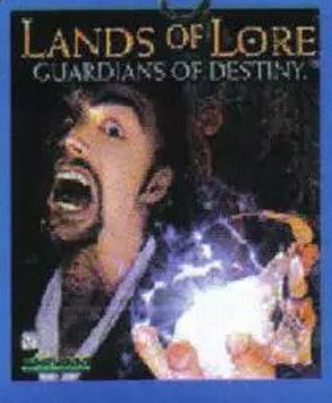
Playing Moving

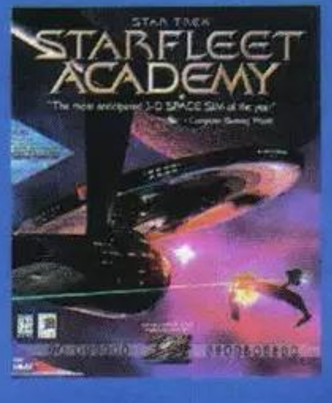




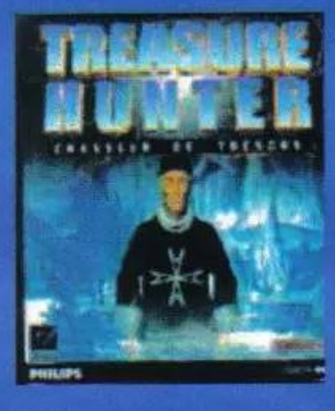


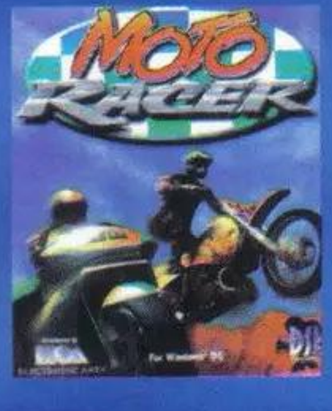






SİZLERE BİR TELEFON KADAR YAKINIZ





BİZİ ARAYIN ZAMAN VE PARA KAZANIN

Bir anda etrafı derin bir sessizlik kapladı. Bu öyle bir sessizliktiki kendi sesimizi dahi duyamıyorduk artık. O an kanımın donduğunu hissettim. Kafamı Denthanal'a çevirdim. O an gördüğüm herşey birbirine karıştı... Ağaçlar gökyüzüyle, arkadaşlarım toprakla bir oldular. Bir güç beynimin içinde bana ufak oyunlar oynuyordu. Korkmuyordum çünkü ne olduğunu biliyordum...

Birden kamp eteşimiz hiç ses çıkarmadın patladı. Güzel bir numara dedim kendi kendime. Dumanlar dağıldığı zaman kamp ateşimizin olduğu yerde iki figür gördüm. En az bizim kadar canlı gözüken iki figür. Mystra... Onlar Killian ve Belowa idi. Myth Drannor yıkıldaktan sonra halkımızı daha güvenli yerlere götürmeye çalışan büyük liderlerdi. Onların huzuruna çıkmamız, daha doğrusu onların bizim çağrılarımıza kulak vermesi bizim için çok onur vericiydi.

Bizleri Nierdre, Morimoto, Denthanal ve Ambrahuana diye değilde gerçek ve gizli isimlerimizle selamladılar...

Bir anlık şaşkınlığı üzerimizden attıktan sonra konuşmaya başladık. Daha doğrusu Killian ve Belowa konuştular, bizde dinledik. Bir ara Killian bize yanımızda bir elf içkisi olan Feywine olup olmadığını sordu. Çantamdan bir şişe çıkardım ve uzattım. Ölmüş olabilirler ama hala ağızlarının tadını biliyorlar.

Belowa bizi gelicek bir tehlikeye karşı uyardı. Kuzeyde Hellgate Keep'ten çıkan fiendler elflerin yaşadığı ormanlara girmişler. Simbul'un ülkesi olan Aglarond'da ise önemli elfler kaybolmaya başlamış. Waterdeep'in de güneyinde Drow saldırıları olduğuna öğrendik. Şüphesizki bunları ilk haber alan bizleriz. Belowa bu olan olayların birbiri ile bağlantılı olduğuna inanıyordu. Bizden istedikleri de halkımıza, Morimotodan da arkadaşlarına yardım etmesiydi.

O an hepimiz birbirimizin gözlerinin içine baktık. Killian ve Belowa bizden birşey istemişlerdi. Bunun ne kadar önemli olduğunun farkındaydık. Ve daha fazla düşünmeden "EVET" dedik.

Herkese tekrar merhabalar. Nasılsınız, keyifler nasıl?

Bu ay sizlere bir konuda içimi dökmek istiyorum. Bu konu benim son aylarda FRPden biraz kopmuş olmam. Nedenleri ise; aylardır elimde biriken eşyaları okuyamamam, artık FRP okumak için hiç vakit bulamamam, iki yıl önce okuduğum bir kitabı(roman değil) hiç hatırlamadığımı fark edip tekrar okumaya çalışmam ve yeni kitapları okuyamamam falan derken hepsinin altında kalmam ve birde Magic tabiki. Şu aralar hayatıma bir çeki düzen vermeye çalışıyorum. Umarım başarılı olurum...

Sevgili Nierdre,

FRP'ye ilgi duydurduğun insanlara +1 daha ekleyebilirsin. Fakat gel görki bu mektubu yazan şahıs İstanbul ya da Ankara gibi yerlerde yaşamıyor. Fakat İstanbul'a yerleşmek gibi bir fikrim var (ÖYS'ye giricem) ve İstanbul'u kazanırsam emin ol başının etini yiyen bir bir acemi FRP'ci olcak. Amacım sınava kadar bol bol FRP bilgisi toplayıp, kitaplar okuyup masaüstü setlerinin resimlerine bakıp bakıp ah çekip, bir masaüstü seti parası biriktirmeye başlamak, sınavdan sonra da bilgisayarda bir sürü FRP oynayıp daha sonra masaüstü setimi alıp seninde yardımlarınla kendime bir grup bulup FRP'ci olmak...

Burak ""400" FRP'ci olmak istiyorum" Çelebi, Kdn. Ereğli

NİERDRE: Heyyoo! Ereğliden de ilk mektubumuzu aldık en sonunda.

Selam Burak. Nasılsın? İstanbul'u kazandın mı? Hemen haber ver.

Sen hele bir buraya gelde gerisi kolay. Gelip birkaç oyun seyredersin sonrada sana bir grup buluruz. Bulamazsak da kurarız.

EOB'u herkese tavsiye ediyorum çünkü FRP bilmedende bu oyunu oynamak çok kolay. Deneme yanılma metodu ile en zararsız şekilde öğrenilebilen oyun bu.

Ne Haber Muhammed?

Umarım iyisindir. Ben yeterince iyi değilim çünkü bilgisayarım Ankara'da ve Frp ile ilgili elimde sadece GAMESHOW'lar var. (Her sayıyı en az 30 kez okumuşumdur.) Ben sana para gödersem sen bana GAMESHOW'un 11. ve eski sayılarının FRP sayfaları fotokopisini gönderirmisin? Bu arada TSR'ye katalog için mektup yazdım. 1996 mı yoksa 1997 kataloğu mu gönderirler?

FRP ile ilgilenenler beni arasın diye dergide tel. no.'mu yayınlamıştık. Tire'den kimse aramadı. Telefon sapıklarımın sayısıda ikiye çıktı.

Son olarak sana soru. Sence hangi dünyadan başlamalıyım? Forgotten Realms mı, Dragonlance mi? Dragonlance ne gibi değişiklikler geçirdi?

Sanırım ÖYS'de 475 Fen puanı ile açıkta kalacağım.

Abi geçen gün İzmir'de bir kitapçıya girdim ve görevliye çeşitli FRP kitapları sordum. Adamlar bana onlar yeniyormu diye sordu. Bende onlara hayır yenmiyor içiliyor dedim. (yaa...)

Neyse daha fazla uzatmıyayım. Kendine iyi bak.

Baran Güç, İzmir

NİERDRE: Selamlar Baran. Naber? Şu an umarım bir üniversiteye girmişsindir. Hangisi olduğuna dair bana hemen haber gönder bari.

Eski FRP sayfalarının fotokopilerini gödermem hiç sorun değil. Bende 11den önceki her sayı yok ama olanları çektirebilirim. TSR kataloguna gelince... Sana hiçbir katalog gelmiycek. 1997 kataloğu çıkmadı ama TSR'nin internet sayfasında '97 kitapları için bir liste var. Sen en iyisi '98 Ocağında onlara bir mektup daha gönder ve '98 kataloğunu iste. Sanırım Wizards Of The Coast TSR ile ortak kocaman bir katalog çıkarıcak. Onu kaçırmamak lazım.

Dragonlance mi Forgotten Realms mı sorusu çok zor bir soru. Benim en favori dünyam FR çünkü şu ana kadar gelmiş geçmiş en detaylı dünya orası. Dragonlance ise deyatlı olmaması yüzünden en başlarda çok şey kaybetmiş bir dünya.

Benim bir arkadaşım Knight hastasıdır ve o yüzden Dragonlance oynar. Eğer sende kendini bir şovalye gibi hissediyor ve onlar gibi onurlu yaşamak istiyorsan bu dünyayı seç. 5th Age çıktığından beri bayağı yüklendiler zaten Dragonlance'ye. '98'e çok büyük bir giriş yapıcağına inanıyorum. Yani uzun lafı kısası karar senin Barancım.

Sevgili Muhammed,

FRP'yi tamamen senin köşende öğrenen birisiyim. Fakat hala kafama takılan sorular var. İşte sorularım.

1- Masaüstü FRP'si ile normal FRP'nin arasında ne fark var?

2- Fighter/Mage ile Paladin arasında ne fark var? Hangisi daha zor? Biraz bilgi verirmisin?

3- Dungeon Masterlar o kadar hikayeyi kendileri mi buluyorlar?

4- Players Handbook ve zarların fiyatı ortalama ne kadardır?

5- Hangi oyunla FRP'ye başlamalıyım?

6- RPG ne demek? FRP ilgisi varmı?

7- Mage ve Cleric arasındaki farkları yazarmısın?

8- Yeni büyüleri nereden bulabilirim?

9- İzmir, Karşıyakada ki FRP'cilerin telefon numarasını yayınlarmısın?

Sorularım bu kadar. Lütfen bu mektubu yayınla.

Telefon: 368 56 43

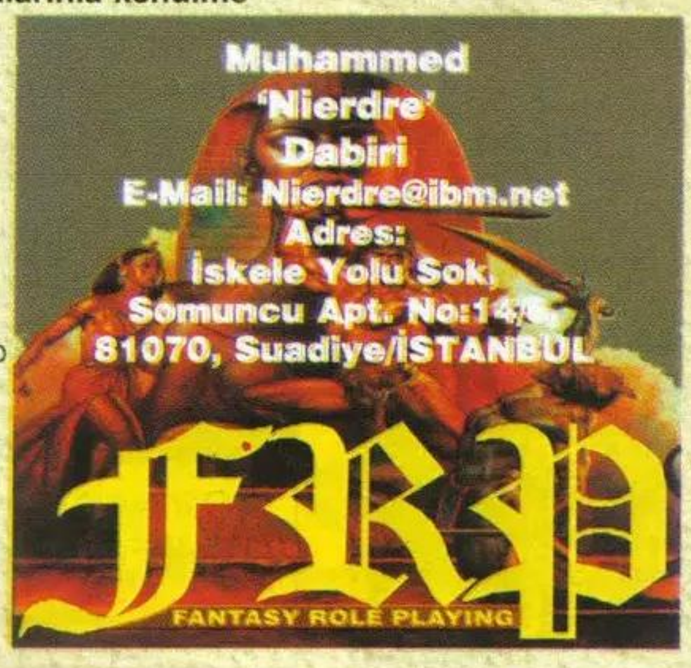
Atacan "I want to be a Fighter/mage" Emre, İzmir

NİERDRE: Selamlar sanada Atacan. Nasılsın keyifler nasıl? Seni de FRP'ciler arasında görmek çok güzel.

1- Normal FRP ile kastını anlamadım. Frp masa üstü ve bilgisayar FRP'si olmak üzere ikiye ayrılıyor zaten. Aralarındaki farkda dağlar kadar. Masa üstü oyununda karakterinle herşeyi yapabilirsin. Hareketlerini sınırlayan da sadece hayal gücün olur. İster kötülerin peşinde koşarsın, ister onlardan biri olur biraz can yakarsın.

2- Fighter/Mage hem büyü yapabilen hemde dövüşme yeteneklerine sahip biri. Büyüleri ile kendisini koruyup ön saflarda daha rahat savaşabilir. Eğer yaralanırsa arkaya çekilip büyü de yapabilir. Herhangi bir alignmentdan da olabilir.

Paladin ise sadece dövüşçü ve tam bir iyilik meleği. Sadece Lawful Good olabilir ve bu alignment da oynatılması en zor olanıdır. Devamlı insanların iyiliği için çalışmak,



kötülüklerle ölümüne mücadele etmek ve gerekirse hiç gözünü kırpmadan ve bah bah karakterimde kaçıncı level olmuştu, hele şu büyülü eşyalarım demeden başkaları için kendini feda etmek. Zor yani biraz. Ama içinde kahramanlık varsa oynat.
3- TSR'nin her dünya için hazır senaryoları vardır. Veya AD&D adı altında herhangi bir dünyaya uyarlanabilen senaryolar var. Bunlar 32-54 sayfalık veya koca bir boxed setlik dahi olabilir. İsteyen DM senaryoları kendisi yazar, isteyen bu hazır olanları oynatır. Ben son yıllardır sadece 3-4 tane senaryo yazdım. Elim hazıra alışmış ama onları da oynatırken araların da mutlaka bir bağlantı kuruyorum.
4- Players Handbook'un normal fiyatı 25 dolar. Zarlar ise 5 dolar falan.
5- Her yeni FRP'ye başlayana EOB (Eye Of The Behoolder) serilerini tavsiye ederim. Onlardan sonra da DarkSun'ı oyna ama EOB'u mutlaka oyna.
6- RPG, Role Playing Game demek. Role Playing de, oynattığın karaktere hayat verip onu gerçek bir varlıkmış gibi oynatmak, yani bir bakıma rol yapmak. FRP ise Fantasy Role Playing anlamına geliyor. Role Playing Game herhangi bir zamanda veya yerde geçebilir ama içinde fantezi öğeleri olana FRP deniyor. En basit tanımı bu.
7- Mageler büyülerini hergün kitaplardan ezberlemek zorundalardır. Kitaplarında yazmayan büyülerden başkasını ezberliyemezler. Büyülerinin enerji kaynağı da dünyayı bir ağ gibi saran büyü tabakasıdır. Clericler ise büyülerini tanrılarından alırlar. Büyü ezberlemek için kitaba ihtiyaç duymazlar sadece sabahları dua ederler. Onların büyülerinin enerji kaynağı ise direk tanrılarıdır.
8- Players Handbook dışında, Tome Of Magic, Wizard Spell Compendium, Pages From The Mages en iyi büyü kaynakları.
9- Yukarıda Baran'ın telefonu var. Onu bir ara. Ondan başka Ediz, 375 13 09 ve Necip 330 65 44 var. İyi oyunlar...

Merhaba Muhammed,
Ben dergiyi ve özellikle senin köşeni Türkiye'ye geldiğimden beri izliyorum ve çok beğeniyorum.
Türkiye'ye geldiğimden beri diyorum çünkü daha önce Almanya'daydım ve bir FRP hastasıydım. Bir grubum vardı ve her hafta en az bir kere buluşup oynuyorduk. Buraya gelirken AD&D ile ilgili bana ne ait varsa getirdim belki bir grup kurabilirim diye ama 1 seneden beri beceremedim. Buraya kadar yazdıklarımdan herhalde ne istediğimi anlamışsındır.
Köşen bence daha da büyümeli, yani sayfa sayısı artmalı. Ayrıca köşenin bir kenarına çerçeve içinde Frp ile ilgilenen arkadaşların adres ve telefonlarını yazarsan bence daha iyi ve bulunması kolay olur. Bunun dışında köşen mükemmlel. Diğil diyeni Tarrasque yesin.
Dergi her yanıyla zevkli, renkli ve kısmen komik. Bence bu imajı sakın değiştirmeyin ve kesinlikle CD vermeyin. Verirseniz derginin maliyeti muhakkak artıcak, belki dergi incelicek. Ben şahsen dergiyi sadece okumak için alıyorum. Evde bilgisayara bir kere bile takmadığım tonlarca dergilerin verdiği CDler var. Son olarakta yazımın kusuruna bakma (onun suçu yok), kendine iyi bak ve dergiden de sakın ayrılma.
Ahmet "A.M.O.C" Cemhan, İzmir
NİERDRE: Ahmet, unutmadan hemen telefon numaranı vereyim de muhabbete geçelim.
Bornova, İzmirden FRP oynamak isteyenler 373 10 57'u arasınlar. Bu ayda sırf İzmir'e çalıştık resmen. Sende yukarıdaki numaraları arıyabilirsin.
Herneyse... Almanyada da FRP'ye daha önce başlamış olman bir şans. Bütün Türkiye de FRP oynıyanların sayısı 200'ü geçmezken oralarda insanlar çoktan olayı kavramışlardı. Yalnız senin burada 1 sene boyunca FRP oynıyamamış olan gerçekten çok kötü. Üşenmeyip daha erken yazsaymışın bana.
CD vermeme olayını MEG'e iletirim. İltifatlarını da tabi. İnşallah GAMESHOW olduğu sürece bende burada olacağım.
Sende kendine iyi bak Ahmet...

Herzamanki gibi sıra geldi büyülere ve büyülü eşyalara. Onlarsız yaşanabilirmi?
Gloves Of Lightning:
Experience Value: 2,000
Gold Piece Value: 12,500
Bu gümüş renkteki eldivenler ilk olarak Mulhorand büyücüleri tarafından yapılmıştı. Gloves Of Lightning'in elinizin sıcak kalmasını sağlamak ve kirlenmesini engellemekten başka sadece bir tek güzel bir özelliği var. O da istenilen bir hedefe 8d6'lık Lightning Bolt atabilmesi.
Bu özellik 3 roundda bir kez ve günde sadece 3 kez kullanılabiliyor. Bu özelliğin işe yaraması için iki eldiveni de takıyor olmanız lazım. Aman dikkat!
Armor Of Horus:
+4'lük bir Scale Mail olan Armor Of Horus'dan(AC 2) zamanında 5 tane yapılmıştı. Bu zırhların özelliği giyeni Fire ve Lightning'e karşı kısmi koruma sağlaması. Bu tür saldırılar zırhı giyene otomatik olarak 1/2 zarar veriyor. Eğer büyünün saving throw'u varsa ve buda tutarsa zarar 1/4'e düşüyor.
Günümüzde zırhlardan sadece ikisinin kullanılıyor. Geri kalan üçünün yerini kimse bilmiyor.

3. Seviye Büyüler

Target (Alteration)
Range: 50 yard + 10 yard/seviye
Components: V,S
Duration: 1 round/seviye
Casting Time: 3
Area of Effect: 1 kişi
Saving Throw: Neg.
Hey büyücüler... Grubunuzda ok atmayı seven savaşçılar mı var? O zaman bu büyüyü yapın ve onları mutlu edin.
Büyücü Target büyüsünü yapınca, menzil içindeki hedef saving throw'unu tutturamazsa uzaktan atılabilen her türlü silah için tam bir hedef tahtası haline geliyor.
Bu durumda hedef tahtası kurbana karşı uzaktan yapılan her saldırı +2 Thaco ve +2 Damage alıyor. Roundda bilmem kaçkere saldıran arkadaşları olan büyücüler için ideal dostluk pekiştirme büyüsü.
Witchweed (Evocation)
Range: 50 yard + 10 yard/level
Components: V,S,M
Duration: 1 round/level
Casting Time: 3
Area Of Effect: 40 feet radius
Saving Throw: Yok
3. seviyeden en çok sevdiğim bir büyü daha işte. Bu büyü yapıldığı zaman 40 foot yarıçaplı alanda duman oluşturuyor.
Witchweed'in alanında kalan büyücüler her round 2 HP'lik zarar almaya başlıyorlar ve kesinlikle büyü yapamıyorlar. Eğer herhangi bir şekilde büyüden zarar almazlarsa bile bu alanda kaldıkları sürece büyü yapamıyorlar.
Büyü yapıldığı alanda sabit kalıyor ve sadece bir Gust Of Wind büyüsü ile hareket ettirilebiliyor.
Witchweed'in materyali yanan bir parça tütün veya yandığı zaman duman çıkaran herhangi bir bitki.

5. Seviye Büyüler

Mummy (Necromancy)
Range: 50 yard
Components: V,S,M
Duration: 1 turn/seviye
Casting Time: 5
Area Of Effect: Özel
Saving Throw: Yok
İşte ölüleri ayaklandıran bir başka Necromancy büyüsü. Bunun diğerlerinden farkı iskeletlerden sıkılmış büyücülerin cesetleri mumya olarak kaldırabilmesi.
Mummy ile büyücü her 4 seviyesi için 1 cesedi mumyaya çevirebiliyor. (Evet, bu mumyalar diğer mumyalarla tamamiyle aynı özelliklere sahip). Büyünün süresi biterse veya mumyalar kötü adamlaer tarafından! yok edilirse, cesetler toz haline geliyor.
Büyünün materyali ise bir tutam mumya tozu.
Hey oradakiler. Sizlerden bana NPC olarak oynatmak için veya sizin gelip benim oyunlarımda oynatmazın için karakterlerinizi göndermenizi istemiştim. Hala bekliyorum.
1997 TSR kitaplarının listesini görmek isteyenler TSR'nin sayfasına bir bağlansınlar. (www.tsrinc.com)
Ankara TED koleji okuyanları FRP için Umut'u arasınlar. Telefonu 223 79 07.
Dergideki buluşmalar son hızıyla devam ediyor. Bu ayki buluşmada Kasım'ın 2. Cumartesisi. Buluşmalarda gerçekten çok eğleniyoruz, sizde bir deneyin. Sadece FRP değil Magic için de toplanıyoruz haberiniz olsun.
Bir sonraki aya kadar hepinize iyi bir ay diliyorum.
"Sensoriun Obitus Anima Semper!"

☒Muhammed 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

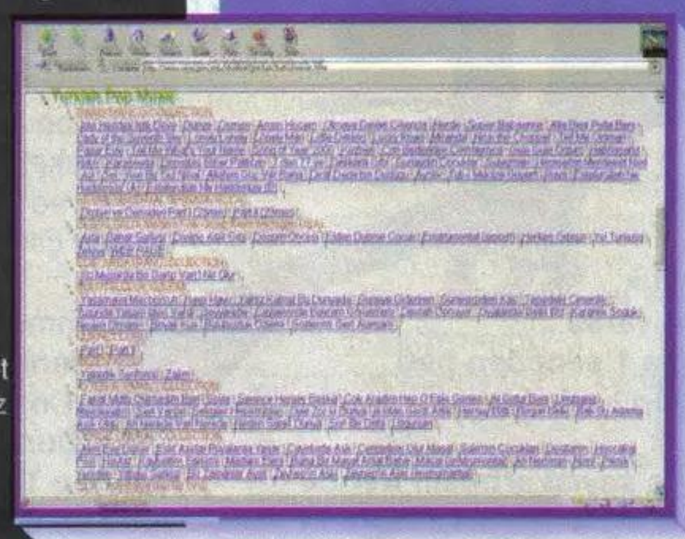
29 Ekim'de San Francisco'da Seybold firmasının http://www.seyboldseminars.com/ düzenlediği bir fuar yapıldı, aslında aynı bizim Tüyap fuarlarına benzeyen bir fuardı, tabii katılan firmalar arasında GameShow, Escortnet, Superonline gibi firmaların yerine Adobe, Macromedia gibi (http://www.seyboldseminars.com/Events/calendar.html) firmalar vardı (aslında işin en üzücü yanı cıvıl cıvıl Escort kızlarının olmaması idi.).
Size bu fuar ve semineri anlatmamın sebebine gelince:
Seminerin ilk gününde Bill Gates Microsoft Internet Explorer'in en son versiyonu olan Microsoft Internet Explorer 4.0 I (IE4.0) dünyaya tanıttı. Aynı gün IE4.0 download edilebilir yani bilgisayara yüklenebilir halde Microsoft serverlarına kondu, fuarda da CD olarak dağıtıldı. Benim gibi şanslı olmayanlar (tabii ki IE4.0 sahibi olmak şans ise) yani CD'sini fuarda kapamayanlar download etmeyi denediler ve karşılarına minimun 13 MB'lık bir dosya ve aynı anda IE4.0'I indirmeye çalışan milyonlarca insan çıktı.
IE4.0'nin bu kadar büyük olay yaratmasının altında emin olun ki sürdürülen reklam kampanyalarının çok büyük önemi var. Hangi bilgisayar dergisini açarsanız açın kesinlikle Microsoft'un bir veya birden fazla tam sayfa reklamlarını görebilirsiniz, ee kim ekmek kapısını kapatmak ister ki. Ben bu yazıyı yazabiliyorsam emin olun ki Microsoft bize reklam vermediği içindir. Şunu da açıkça belirtmek isterim ki ben Netscape hayranı ve taraftarı biriyim, Microsoft'un ürünlerini beğenmiyorum anlamında değil bu, fakat monopol olması ve gittikçe de buna yaklaşması beni çok rahatsız ediyor. Fakat siz okuyucularımızın arasından IE4.0 I merak etmis olanlar olabilir, beğenenler olabilir, ISDN sahibi olanlar olabilir... O zaman buyrun ince bir IE4.0 yorumuna.
IE4.0'i indirmek istiyorsaniz size bazi secenekler veriliyor :
*Sadece Browser: 13 MB. Sadece, Internet gezintileri sırasında en yüksek performans ve en hızlı Java desteği arayan kullanıcılar için.
*Standart: 16 MB. Internet gezgini, Outlook Express elektronik posta istemcisi ve multimedya özelliklerine sahip sürüm
*Full: 25 MB. Standart sürümde yer alan özelliklere ek olarak, Microsoft Netmeeting, Microsoft NetShow, Microsoft FrontPage Express, Microsoft Chat 2.0 programlarıyla birlikte Web Publishing Wizard özelliği, Internet'in gücünden sonuna kadar yararlanmayı sağlıyor.
Ben full olarak bir kurulum yaptım bilgisayarıma, yükledi de yükledi ve en sonunda da karşıma anlamak için 1 saat harcadiğim bir Win 95 getirdi. Ne mi yapti ?:
İlk önce bütün bilgisayarı bir browser haline getirdi, explorer uçtu yerine browser geldi. Hani browser'dan bir bilgisayarın içindeki dosyalara bakarsınız ya, işte öyle oldu. Ondan sonra gitti desktop'a bir program yükledi ama arka planda çalışan yani duvar kağıdı gibi, ondan sonra sağ üst tarafa doğru mouse'nuzu hareket ettirdikçe çıkan (Gezgin Araç Çubukları) güzel ve hoş web sitelerine kısa yollar koydu. Bu web siteleri bulunduğunuz ülke ile alakalı oluyor ve size yükleme sırasında soruluyor. Ben Türkçe'yi seçtim ve desktop'ıma Hürriyet, Milliyet, Sabah, Fanatik Online, ComputerWorld, DownJones (ne alakasi var ise), SuperSite (çok yazik ki kapanacak), List 2000, Medya Text (gereksiz), Power FM adlı sitelere linkler koydu. Ayrıca yükleme sırasında active desktop denen naneyi yüklememek elinizde. Böylece bilgisayarınızın mahvolmasını biraz olsun önleyebilirsiniz.
Bunların dışında eğer IE4.0 yüklerseniz gider Start menüsüne Net Meeting, Netcaster gibi programları yükler. Buradan çıkaracağınız sonuç şu olmalı: Mutlaka BACKUP alın !!! Ayrıca IE4.0'I sisteminize kurmadan once
http://www.microsoft.com/turkey/ie/
http://www.zdnet.com/products/browseruser.html
http://www.cdnet.com
gibi siteleri gezerek bilgi sahibi olun, unutmayin ki arka planda devamlı açık olan bir browser Internet açısından eğlenceli olabileceği gibi sistem güç kaynaklarını da yiyip bitirebilir... Microsoft yeterli ram için 16 MB demesine rağmen bana göre 32 MB'i olmayanlar denemesin bile, kasmaya hiç gerek yok.
Eğer IE4.0'in sisteminize yükleyeceği programların birer ekran resimlerini görmek istiyorsanız bu adrese bir bakın:
http://www.icomnet.com/~jcarley/ss.htm
Ayrıca Microsoft'un acele edeyim, hemen süreyim piyasaya, bug'ların ve hataların, güvenlik problemlerinin gereğine sonra bakarım mantığı burada da çıktı karşımıza. İnanılmaz hatalar var IE4.0'da. Bunlar içinde her gün http://www.microsoft.com/turkey/ veya http://www.microsoft.com/ sitelerini ziyaret etmenizi öneririm.
Microsoft destekli veya bir şekilde çıkarı olan web siteleri aslında bu IE4.0'ı çok sevdi, hergün püf noktaları veriyorlar sitelerinde. Bunlardan bazıları ise şöyle:
http://www.cyberpc.com/tips001.html
http://www.zdnet.com/pccomp/features/excl1197/ie40tips/browser.html
http://www.cnet.com/Content/Features/Howto/IE4tips/index.html
Dün TV'ler ve (10/22/96) gazeteler flaş bir haber ile sarsıldı. Amerika Adalet Bakanlığı Microsoft'u haksız yere rekabet yaptığı gerekçesi ile günde 1 milyon dolar ceza istemi ile mahkemeye verdi. Bakalım sonuç ne olacak.
Bu aylık bu kısımdan bu kadar derim ben, artı bir haber vereyim... QUAKE II betasının demosu piyasada dolaşiyor,
http://www.gamespot.com/features/quake2links/. Bir göz atın...
NOT: Snakepit (http://www.gsmnet.com/snakepit/) bana bir e-mail yollamış, bende size bir okutayim dedim.

MAIL TO:

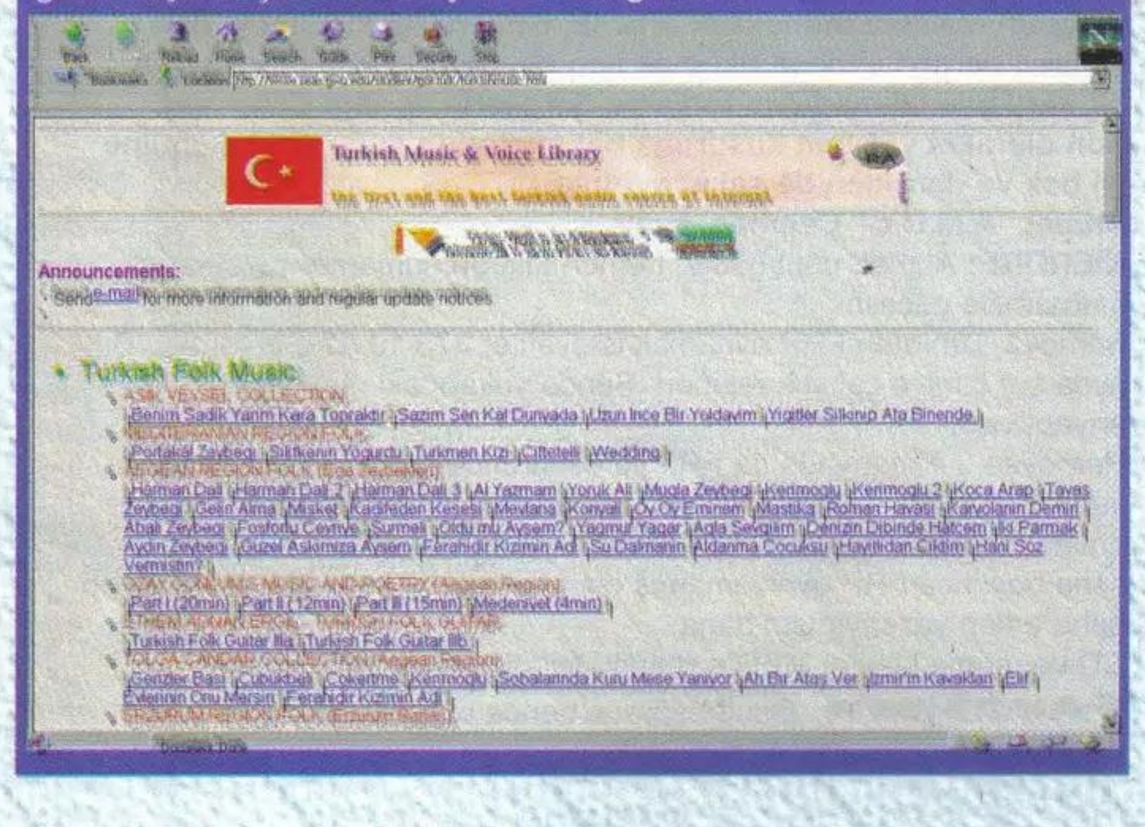
Sevgili Timur;
Senden ricam şu; gene ar@rım köşesindeki yazında küçük bir yerde "Geçen ay tanıttığım Snakepit Dergisi Türkçe hale gelmiş ve azimle çıkmaya devam ediyor" diye bir not düşersen çok sevinirim. Umarım "Bu adamlarda yüzsüzleşti diye düşünmezsin çünkü şu anda yardımınıza çok ihtiyacamız olduğu bir dönemde dergimiz. Yapsanda yapmasanda tekrar binlerce teşekkürler!
Subject: Birkaç soru...
From: omolva@superonline.com (Önder Molva)
To: <timur@gsmnet.com>
Merhaba Timur...
Bu hayatımdaki Gameshow'a 2., sana 1. mektubum. (İlki MAC'eydi, 3.şu Zebani'ye olacak)
Ben, derginizi 1 yıldır mı ne alan ve eski sayılarını da isteyen en sadık okuyucularınızdan biriyim. Modemim bi aralar 14.400 Boca salağıydı ama artık 33.600 US Robotics (yehhu) iyi mi. Şimdi sorularıma geçiyorum...
1.)Mac'in adresi hala mac@gsmnet.com'mu?
2.)HTML sayfası yapmayı öğrenmek çok kolay... 3 haftada expert olursunuz demiştin... Şimdi benden sana bir soru: En iyi, en kolay, en hızlı ve Türkçe öğreneceğim bir (birkaç) Web sitesi adresi verir misin?
3.)Sana e-mail'leri bööle "turkce, sayfasi, Boca Salagi" gibi mi yazmamız lazım, yoksa Türkçe karakter kullana bilir miyiz?

http://www.seas.gwu.edu/student/gokturk/turkishmusic.html

Bu site gurbette olanlar için (yani benim gibiler için) bir numara, aslında sırf gurbette olanlar için değil, Türkçe müzik ile ilgilenenler için de süper. Kaçınız da YÖRÜK ALİ'nin kasedi var, kaçınızda YİNE DE ŞAHLANIYOR KOLBAŞININ KIR ATI'nın CD'si var. İşte bu site bir çok müzik türünü içinde barındırıyor ama tek şart Türkçe olması. Şarkıların formatı Real Audio, fakat tahminim Real Audio bir serverdan gelmediği üzerine. Real Audio'nun en son versiyonunu yükleyin bilgisayarınıza, Aşık Veysel'den Küçük İbo'ya kadar takılın...



Aslında aklıma ne geldi bakın, Cüneyt Arkın için official bir site yapacaksınız, Dünyayı Kurtaran adam falan gibi bütün baba filmlerinin seslerini, görüntülerini yayınlayacaksınız. Nasıl fikir ama...
Devamlı muhabbetini yaptığım içerik konusu bu işte. Bu site benim şu ana kadar gördüğüm en iyi site, sırf bu sebebten dolayı. Superonline'nın SuperSitesi'nden bile daha iyi (bir de Ferdi Tayfur'un linklerini kontrol etse). Neden mi? Çünkü bu sitenin bir amacı var, güncelleniyor, hem eğlendiriyor hemi de güldürüyor. İşte bize böyle siteler gerekli.



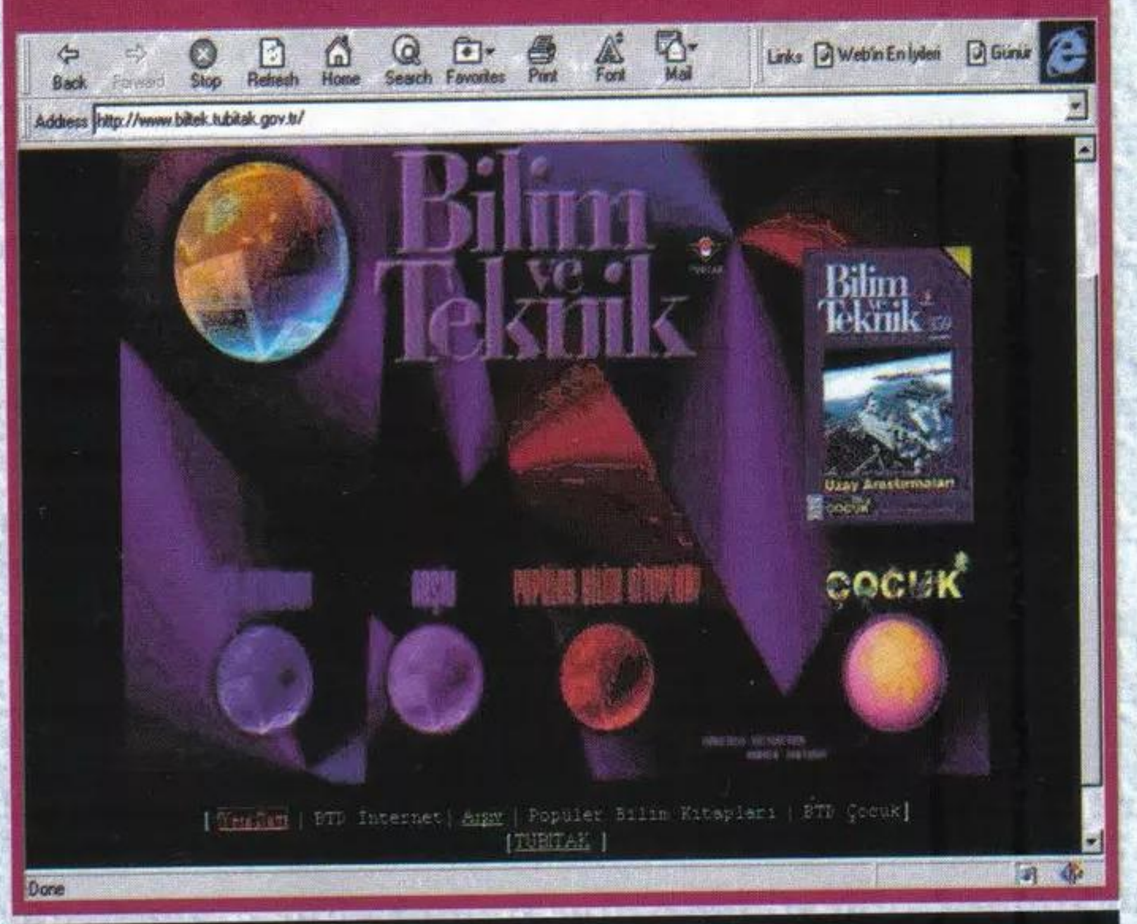
4.)En son çıkan oyunların demolarını bulabileceğim bir adres verir misin?
5.)İnternet'te güzel güzel Wallpaper olacak resimlerin bulunduğu birkaç sayfa söyler misin?
6.)WEBSHOP diye bir program duydum... İyi birşey mi? Verdiğin onca paraya değer mi?
7.)Chat'te siz GAMESHOW'cular nerelerde takılıyonuz (aidata- elma veya Gameshow'da hiç göremiyorum)?
8.)Mavra Board yerine sizde irc.gameshow.com gibi bir server yaratsanıza?
Eveeeet... Sorularım burada bitmiş bulunmaktadır. Hepinize iyi dileklerimi, sevgi ve saygılarımı sunarım...
Tekrar görününceye dek.. Bol BPS'li günler (ehu)... Bana her konuda e-mail için adresim: omolva@superonline.com
Ozan 'Phantom' Molva İZMİR
Selamlar Ozan Phantom Kardeş,
Hemen cevaplara geçeyim barin,
1-Hayır değil, adanc@tap.de yeni adresi...
2-Evet HTML sayfaları yapmak çok kolay fakat bu iş için Internet'te Türkçe kaynak aramak daha zor, kitapçılara bakarsan bulman daha kolay sanırım ama Internet var iken neden para veresin di'mi? Valla yarama parmak bastın kardeş, yaw şu Türkiye de nasıl içerik sağlayıcı olmaz ki hala bee, ne kaynak bulabiliriz ne de başka bir şey, bilenler var ise bana da yazsın lütfen.
Superonline'nin SuperSitesi var idi, onlar da duyduğuma göre yeni bir proje içindelermiş, bırakacaklarmış SuperSite'yi, PC World Türkiye iyi gidiyor, TurkNet fena değil. Yani giriyorum List 2000'e, yok kardeşim önemli pek birşey çıkmıyor, siz de haklısınız ama ben de haklıyım, Türkçe içerik bulamıyorum...
HTML için bulduğum Türkçe sayfalar şöyle:
http://bornova.ege.edu.tr/~durusoyr/ev/
http://bornova.ege.edu.tr/~math/bolum/html/index.htm (en iyisi herhalde)
http://www.geocities.com/TheTropics/7050/webinfo.htm
http://www.pcworld.com.tr/nop/webokulu/index.htm (baba tabii ki)
3-Türkçe karakterler kullanmayınız.
4- Gameshow'un site'ındaki News bölümüne bakabilirsin, o bölümü bizim webmaster'ın elinden geldiği kadar güncel tutmaya çalışıyoruz.
5-Wallpaperlar için şu iki adrese bak. İkinci adreste binlerce bulabilirsin.
http://www.mv.com/ipusers/green-bronco/
http://www.yahoo.com/Arts/Visual_Arts/Computer_Generated/Wallpapers/
6- Ben WebShop diye bir program göremedim Internet'te, adresini gönderirsen bir bakarım ama tahminim alışsveriş üzerine bir program. Aslında şu aralar bende onlar ile ilgilenmeye başladım, ileride herkes Internet üzerinden alışveriş yapacağına göre şimdiden bu işlere girmek lazım. Gerekli şartlar ise şu, NT, Web Server, Cold Fusion... :)
7-GameShow elemanları vakit buldukları anda irc.aidata.com.tr adlı IRC Chat serverına girerler ve orada GameShow adı altında ki odalarında keyiflerine bakarlar, etrafta sarışın sarışın Pamela Lee'ler ve jakuziler vardır, aman dikkat jakuziler sarışın değillerdir. Bağlandıktan sonra yapman gereken /join #gameshow dur.
8-Olur.
9-Yazma!
Subject: Ararim
Date: Tue, 21 Oct 1997 18:23:16 +0300
From: Safak Gezer <gezer@ihlas.net.tr>
To: timur@gsment.com
Sen istersin de biz yazmaz mıyız, e-mail atmaz mıyız (mektup işime gelmez)? Bu derginin en yararlı köşelerinden birinin yazarı olarak sana mail atmak vatani görevimiz. Ayrıca benim internet bağlantımda sorun tükenmez. Bu yüzden zaman buldukça yazcam sana. Şimdik lafı uzatmayayım burası overdose değil, doğrudan geçeyim sorulara(amma da doğrudan):
1- Şu IE4 hakkında ne düşünüyorsun? 4 saat beklemeye değer mi? Bug var mı?(Bill Gates abimiz yapar da bug olmaz mı?)
2- Ben şu Geocities, FortuneCity olayını hiç mi hiç anlamıyorum. Şimdi biz bedava sayfa alıyoz oradan, ne karları var ki şimdi bundan? Hayır için yapmıyorlar ya?
3- Ben Netscape Communicator 4.0'a yeni geçtim. Şimdi mail atarken date'i falan nasıl değiştiricem?
4- Ehehu...Biraz reklam kaçıcak ama... Bir homepage hazırladım ve bakmanız fena olmaz:
http://www.ihlas.net.tr/kisiselwebpages/safak/start.html
sen de bak olur mu? İşte sorularım bu kadar...Gameshow kanımca Türkiye'deki en güzel dergi. Bilgisayar ya da oyun dergisi olarak kategorize etmiyorum farkındaysan... Cevaplarsan sevinirim.(klasik bitiş) bye. Şafak"bişey yazmıcam buraya" Gezer
Selamlar Şafak ve teşekkürler ilgine, saygına.
1-Valla IE4.0 hakkında neler düşündüğümü herhalde artık merak etmezsin herhalde. Ama ufak bir yorum yapmama izin verirsen şöyle derim: IE40 Internet'e bakış açısından önemli, artık Internet'i işletim sistemlerinin bir parçası olarak görmek gibi bu, ama tekelleşmeye hayır. Biz bunun bir parçası olmamalıyız.
2-Orası öyle, kar yapmıyorlar, ama olaya şöyle bak... Günde milyonlarca insan geliyor Geocities'e. Verdikleri reklamın parası çok büyük ve şu anda tamamen müşteri çekme dönemindeler, hotmail de öyle, usanet de aynen. Ama bundan 3-4 yıl sonra artık Internet TV'ler ile beraber geldiğinde bütün bu siteler Sony, Nike gibi büyük isimler olacaklar ve paraya para demeyecekler.
3-Valla ben de Communicator kullanıyorum ama o date olayı ne yaa, dur bir bakayım: Mail'lardaki date sistemindeki date ile aynıdır. İllaki değişiklik istiyorsan sistemin zaman ayarlarını değiştiriver.
4-Yanlız sayfana verdiğin adresten gidemedim ama şu adresten gidilebiliyor: http://www.ihlas.net.tr/default2.htm 'den kişisel web sayfaları. Fena olmamış sayfan ama çok da iyi değil. İlerleme ve içerik lazım. Şöyle sağlam baba gibi bir içerik.
⊠ Timur Çataklı

http://www.biltek.tubitak.gov.tr

Türkiye'de her ay çok ucuza, sayfa ve içerik kalitesi açısından Avrupa dergileri ile yarışabilecek düzeyde bir dergi çıkıyor, biliyor musunuz? Yok yok GAMESHOW'dan bahsetmiyorum. Başka bir dergi daha çıkıyor: Bilim ve Teknik. Yıllardır gazetecimizdeki en kaliteli dergi olmayı sürdüren Bilim ve Teknik dergisini almaya üşenenlerdenseniz ya da her ay içerdiği konulara göre dergiyi alıp almamaya karar verecekseniz yukardaki adrese bir uğrayın derim.

Bilim Teknik dergisinin official site'ı olan bu adreste son sayının içeriğinin yanında Bilim veTeknoloji Haberleri'ni de bulabiliyoruz. Yeni açıldığı her halinden belli olan site'da Yeni Sayı linkinin yanında henüz hazırlanmamış olan BTD (Bilim Teknik Dergisi) İnterrnet, Popüler Bilim Kitapları, BTD Çocuk linklerine de gözümüz takılıyor. Bilimsel kitaplara ilgi duyanlarınızı hemen uyarıyorum, Tübitak Yayınları'nın Popüler Bilim Kitapları, piyasada bulabileceğimiz en ucuz ve kaliteli kitaplardan oluşuyor.

Ana sayfadan Arşiv linki ile de 1997 yılının Ocak ayından itibaren çıkmış Bilim ve Teknik Dergilerine ulaşabiliyoruz. Bu dergilerdeki bir çok yazı da sayfaya eklenmiş. Bu yazılar eğer İnternet üzerindeki bir referansa sahipse de yazıdan bu referanslara link konmuş. İyi düşünülmüş bilimsel bir surf durumu ile karşı karşıyayız.
Bir Bilim ve Teknik okuru olarak bu site'dan daha fazla beklentilerim olması sanıyorum çok normal. Bu eksikliği de site'ın zamanla kimliğini buldukça kapatılacağını



Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları V2.0
befana: Gelmesen de, görmesen de, bu kalp senindir. En azından maillerde!
|Blackl: Ehue! İpnam yine ircop olmuş. Yalarım abey...
dusk: Ben düşündüm, taşındım, karar verdim. Senden iyisini mi bulacam? Verdim gitti!!! ehehehehe
Dyagnosis: Uzun zamandır görüşemiyoz, ipnam benim. Ne ediyon bakiim?
Emir: Eeee, ne olacak bu GameShow'un hali, anlat bakalım.
kedi : Nerelerde acep, uzun zamandır gözükmüyo. Kesin İstanbul'a gelmiştir de haber vermemiştir :P
KUZMAN: Bundan sonraki fuar, şubat tatilinde. Haberin olsun, söyliim dedim de.
Laneet: İnsanın nicki ile bu kadar uyum sağlaması inanılmaz yaw... ;)
MOUSE: Yeni kurbanlarımdan. "Seni yazar yapıcam" diye kandırdım. ehehe ;)
nora: yaw, ben senin kadar ipna olmak istiyorum, parası neyse vericem, anlat bana bildiklerini... :PPP
|zul: Geçenlerde düşündüm de. Bu listeden kimler geldi geçti, sen baki kaldın. Az ipna diilsin yani... ehehehe.

ANOTHER WORLD

Selam dostlar. Umarım herkesler iyidir. Bu ay kampanyasız çıkıyorum karşınıza. Siz şimdilik mevcut kampanyalarla idare ediverin :). Bu sarada bir de okuyucu mektubumuz var bu ay. Yıldırım İÇÖZ adlı okuyucumuzdan geliyor. Yıldırım, mevcut kampanyalarımıza verdiğin destekden dolayı ben ve NOT Serkan sana teşekkür ederiz {işte aklı başında bir okuyucu :)} Bir kaç soru sormuşsun. Sorduğun oyunların cheatlerini sanıyorum önümüzdeki sayıların birinde bulabilirsin. Ben Die Hard'ı oynadım ama hiç bölüm bitiremedim :) Ama anladığım kadarıyla oyunlar birbirinden bağımsız. Bütün sorularına cevap veremiyorum çünkü yerimi bu ay fazlasıyla doldurdum. Ama yeterli sayıda mektup gelirse sayfa sayısı artabilir. O yüzden siz bol bol mektup ve E-mAiL {oz@gsmnet.com} göndermeyi ihmal etmeyin. Unutmayın burası dost canlısı bir konsol köşesi. Zebani bey'e bu ay söyleyecek birşey bulamıyorum. Sadece Allah okurlarına sabır versin diyorum ;). Herneyse zaten kaç kişi okuyor ki bu köşeyi onlara da bir şeyler yazıp bitirelim girişi. Arnold {Dalkavuk dedik laf ettik ama en delikanlı sen çıktın en azından satmadın} Ghost {Geliyon gidiyon ama biz göremiyoruz ne iş ?}, Legolas {Kanka'yı göremiyoruz bu ara çok meşgul sanırım ;)}, Savaş {Bir kere oldu bi daha affetmem yağmurun altında 47 dakka beklemek hiç hoş olmuyor ehe !}, Set {Yüzündeki gülümsemeyi ve ağzındaki cikleti bırakırsa adam olacak gibi :)}, Remote {Bir ihtar da sen aldın ama çok komik olduğun için bu seferlik affediyorum şahsiyetsiz kumanda eehehe} ve Zu {Dergiye kadar gelip beni görmeden gidersin heee}.

☒Özgür "MaiL AtıN bAnA" GÜLTEKİN

THE HOLLY ARK

Hiç Sega Saturn'de FRP de olur muymuş demeyin. Oluyor işte gavur yapmış azizim. Hemde özene bözene güzelde bir şeyler yapmış. Tüm FRP oyunlarında olduğu gibi bu bu oyununda dinlemek isteyenler için kendine özgü masalımsı bir hikayesi var. Bir zamanlar Enrich krallığı, madenleriyle ünlü, güçlü ve zengin bir ülke idi. Ama bu ünlü, güçlü ve zengin ülkenin ihtişamı komşu ülkelerdeki karanlık güçlerin gözlerini kamaştırdı ve tüm bu güçlerin ülkeye doluşmasıyla ülke korkunç bir şekilde lanetlendi. Bu olaylardan bir kaç gün sonra bağımsız olan bir savaşçı Arthur {yani biz, yani siz} krallığın başkentine geldi ve krallığa karşı ayaklanan Rodi isimli ninja {Sega ve Japon ilişkisi} savaşçısını yakalamak üzere büyücü Forte ve onun çömezi Melody ile buluştu. Rodi'nin Desire dağlarında saklandığını öğrenen grup. Madenlere gelir ve kaderleriyle buluşmaya hazırlanırlar. Ve perde iner, oyun başlar...

Tüm bu olayları anlatan demodan sonra kontrol bize geçiyor. İlk yapmanız gereken bu lanet maden labirentinde Rodi'yi arayıp bulmak. Ben oyunun tam açıklamasını yapacak değilim. Sadece nelere dikkat etmeniz gerektiğini ve oyunun geçtiği ortamlar hakkında size bilgiler vereceğim. Oyun içinde tabi ki bir takım değişik düşmanlarla karşılaşacaksınız. Onlarla savaşıp alt ettiğinizde hem küpünüzü dolduracak kadar altına hem level atlamanıza yarayacak experience puanlara sahip olucaksınız. Önce madeni iyice dolaşıp anlattığım şekilde para ve experience toplayın. Daha sonra madenden çıkarak değişik yerlere gidebilirsiniz. Örneğin şehre giderek buradaki dükkanlardan kendinize silah, zırh ve bunun gibin şeyler alabilirsiniz.

Şehirdeki hana giderek değişik karakterlerle konuşun. Ayrıca handa karakterlerinizin dinlenmesini sağlayabilirsiniz. Şehirdeki kiliseye giderek oyunu save edebiliyorsunuz {klisede save ediliyo olması de çok ilginç doğrusu}. Şehirde ekstra görevlerde alabiliyorsunuz. Örneğin kilisenin oradaki veled köpeğini kaybetmiş onunla konuşarak yardım etmeyi teklif edebilirsiniz {bu arada sözü geçen bu köpek ormandaki mezarlıkta}. Şehirden başka gidebileceğiniz yerler arasında bir de orman var. Orada da birbirinden korkunç ve değişik yaratıklarla karşılaşacaksınız. Ormanın sonundaki mezarlıktaki engeli geçebilirseniz yeraltındaki mağaralara ineceksiniz. Oyun bu şekilde değişik ortamlarda sürüp gidiyor.

Savaşmak, büyü yapmak, etrafı incelemek, karakterlerle konuşmak, karakterler arasında eşya transferi yapmak v.b. herşeyi ikonlar yardımı ile yapıyorsunuz {bunları açıklamaya gerek duymuyorum çünkü gayet anlaşılır ve kolaylar ama yinede zorlanıyorsanız oyunun manual'ine başvurabilirsiniz}. Oyunda ilerledikçe grubunuza birtakım yeni elemanlar da katılacak. Ayrıca yönettiğiniz karakterler level atlamak suretiyle özelliklerinde ve güçlerinde artışlar olacaktır. Böylece düşmanlarınızı daha çabuk yok edebiliyorsunuz. Eğer FRP tarzı oyunlardan hoşlanıyorsanız işte size Sega Saturn'deki güzel ve benim bildiğim kadarıyla tek FRP oyunu. Güç sizinle olsun.

ATHLETE KINGS

Hiç bir atlet olmayı düşündünüz mü ? Eğer cevabınız evet ise işte size iyi bir fırsat. Sega Sports'un hazırladığı Athlete Kings'de tüm atletizm dallarında yarışabileceksiniz. Sega Saturn'ünüze oyun Cd'sini takıp bekledikten sonra önümüze bir menü gelir. Decathlon seçeği oyunun tamamını belli bir sıra ile oynamaya yarıyor. Bu seçenek yardımı ile 10 ayrı dalda becerilerinizi sergileyebilirsiniz. Arcade mode'da ise istediğiniz bir atletizm dalını seçip sadece onu oynayabilirsiniz. Pratice ise yine herhangi bir dalda antreman yapmaya yarıyor. Bu seçeneklerden birine girdikten sonra bir de kontrol edeceğiniz atleti seçmelisiniz. 8 ayrı ülkeden 8 ayrı atlet var. Benim favorilerim Amerikalı Rick BLADE, 210 cm boy, 110 kg ağırlık ile tam bir hayvan olan İngiltere'den Jef JANSENS ve Japonya'dan Joe KUDOU. Ha bir de Fransa'dan Ellen REGGIANI var ama sırf oyundaki en güzel kız olduğu için {cyber asılma} seçilebilir. Evet atlet işinide halletikten sonra oyuna başlayabilirsiniz. Ben Decathlon seçeneğini seçtiğinizi var sayıp ona göre tüm bölümleri açıklayacağım. Unutmadan herhangi bir dalda yarışmadan önce o bölümü nasıl oynayacağınızı {yani hangi tuşların ne işe yaradığını} bölüm başındaki açıklamaları seyrederek anlayabilirsiniz. İlk bölüm 100 metre koşu {100 meter dash}. 2 kişi 100 metre koşacak bunlardan biri siz diğeri ise rakibiniz. Sizinde tahmin edebileceğiniz gibi rakibinizden önce bitiş çizgisine varmalısınız. İkinci bölüm uzun atlama {long jump}. Bu bölümde belli bir mesafeden koşarak {beyaz çizgiye basmadan} kuma atlayıp en uzağa düşmek zorundasınız. Ne yapmanız gerektiği bölüm başında anlatılıyor zaten. Üçüncü bölümde gülle atmaya çalışacaksınız {shot put}. Aman dikkat edin birinin başına gelmesin :). Dördüncü bölüm yüksek atlama {high jump}. Burada zorluğu yani sırığın yüksekliğini ayarlayabilirsiniz. Beşinci bölüm 400 metre koşu {400 meter race} performansınızı ayarlamanız gereken bir bölüm. Ne yapmanız gerektiğini baştaki anlatımlardan öğrenin. Altıncı bölüm 110 metre engelli koşu {110 meter hurdles} rakibinizi ekip tüm engelleri başarıyla geçerek bitişe varmalısınız. Aman diyim sakın doping yapmayın. Yedinci bölüm disk atma {discus throw} İşe yaramayan oyun cd lerini bu bölümde atıyoruz. Sekizinci bölüm sırıkla atlama {pole vault} en komik bölümlerden biri bu bir kaç kez hata yapınca demek istediğimi anlarsınız. Dokuzuncu bölüm mızrak atma {javelin throw} işte komik bölümlerden biri daha. Mızrağı mümkün olduğu kadar uzağa atmaya çalışın siz. Onuncu ve sonuncu bölüm ise 1500 metre koşu {1500 meter race} iç kulvarları kullanıp rakiplerinizi ekin ve finişe ulaşın. Yalnız performansınızı çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Bol şans. Bütün bölümleri bitirdikten sonra eğer hak ettiyseniz birincilik kürsüsüne çıkıp etrafa daha yüksekten bakabilirsiniz. Ailecek oturup oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun arıyorsanız Athlete Kings tam size göre.

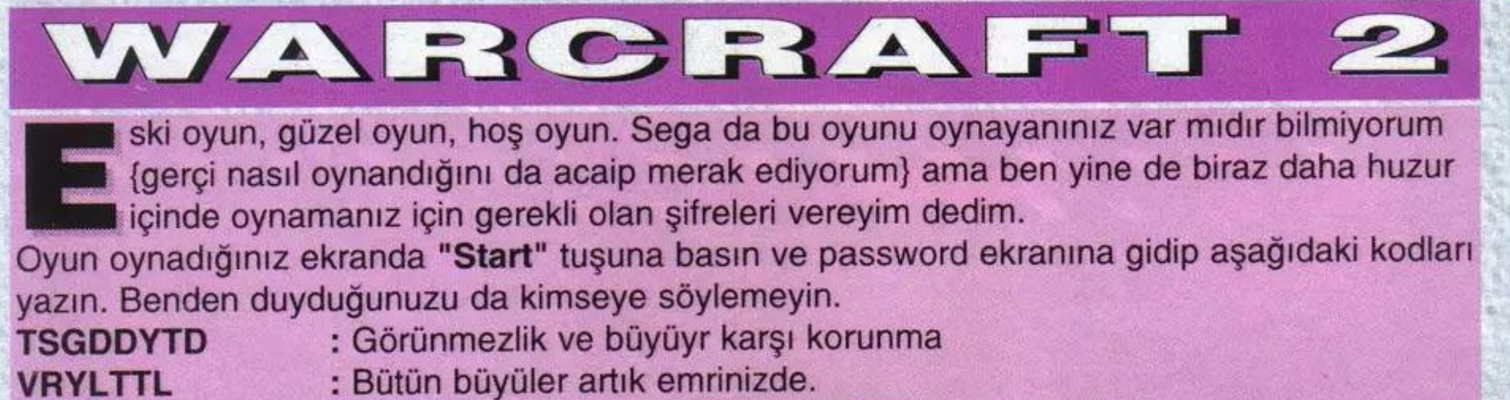
SEGA CHEATS

WARCRAFT 2

Eski oyun, güzel oyun, hoş oyun. Sega da bu oyunu oynayanınız var mıdır bilmiyorum {gerçi nasıl oynandığını da acaip merak ediyorum} ama ben yine de biraz daha huzur içinde oynamanız için gerekli olan şifreleri vereyim dedim.

Oyun oynadığınız ekranda **"Start"** tuşuna basın ve password ekranına gidip aşağıdaki kodları yazın. Benden duyduğunuzu da kimseye söylemeyin.

TSGDDYTD : Görünmezlik ve büyüyr karşı korunma
VRYLTTL : Bütün büyüler artık emrinizde.
DCKMT : Bütün upgrade'ler.
GLTTRNG : Tonlarca odun, kereste.
NTTHCLNS : Level atlama
HTCHT : Daha hızlı ağaç kesme.
YPTFLWRM : Senaryo'yu kaybetme
NVRWNNR : Kimse kazanmıyor, kardeş kardeş bölüm geçme.
NSCRN : Bütün harita.
MKTS : Binalar dahaz hızlı yapılır.
NGLS : Rune'lar artık etkisiz.
THRCNBNLYN : Senaryo'yu geçme.
NTPRF : Laser show {Ay merak ettim}.



THEME HOSPITAL

Yer yok hemen olaya girmek istiyorum.

Herşeye erişim için: NickName olarak Dead girin. Oyuna başlarken Sol Shift Tuşuna basılı tutarak **Ride Purchase Menu**'ye gidin. X + Y + Z + A + B + C tuşlarına aynı anda basın. Biraz zor ama napalım.

Çok para için {Bu konuda acaip geyik yaparım ama yapmıcam, yerimiz az}: Yukarıdaki olayı yaptıktan sonra, **Ride Purchase Menu**'ye geri dönün. X + Y + Z + A + B + C tuşlarına, demin bastığınızdan daha uzun süre basın. Böylece daha çok paranız olacak. Bu andan itibaren de A + B + C tuşlarına oyun içinde herhangi bir zaman basarsanız, size açık hesaptan para gelecektir.

TOP10

1- Sonic Jam
2- Dragon Force
3- Resident Evil
4- Formula Karts
5- Fighters Megamix
6- Fifa'97
7- NBA Live'97
8- King Of Fighters
9- MegamanX3
10- Soviet Strike

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Eylül 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telefon: 212 659 26 73

YOLUN sonu

KUSMUK

Aynı tas aynı hamasa sakın getirme bak. Sonra gazabımın ve şiddetimin sorumlusu sen olursun. "Yok abi öğrendik bu işleri az çok" diyorsanız yaklaş biraz da alayım o elindeki dergiyi. Bakalım news yazarının aklı başına gelmiş mi o fırçadan sonra. Hmmm sanırım akıllanmış biraz ama bu sefer de kendini istatistiklere, oradan buradan duyduğu rakamlara vermiş. Tabii ki! Ne bekliyordunuz ki? Mavranın dozunu çok iyi ayarlayıp, hem espri yapıp, hem haber veren kaç kişi var şu dünyada ki sizin salak news yazarınız adam olsun. Neyse, bak yine sinirlendim daha ilk sayfadan. Çevirelim de görelim diğer sayfaları. Galata: Ağzımı açmıyorum. Gölge karmaşası, kompozisyon hatası hiçbirini söylemicem. Biraz da kendiniz anlayın. Sega Soccer: İlk bakışta güzel sayfa gibi gözüküyo. Ama mavi üzerine siyah yazı hala renkler üzerine bi kitap okumadığınız anlamına geliyor. Dark Colony: Güzel sayfa, güzel yazı. Ah! pardon. Yani fena diil işte. Warlords 3: Kötü logo, kötü mizampaj. Moto Racer: Hmm. Öğreniyorsunuz bu işi yavaş yavaş. Virtua Fighter 2: Siyah sayfalar yapmaya çok alıştınız siz. Bu konuda kulağınızın çekilmesi lazım. The Arrival: Kulağınız çekilmesi faydasını gösterdi hemen. Yandaki resim karmaşası, bilhassa üçüncü sayfadaki bilgi verici haritanız gözlerimi yaşarttı. Larry 5: Klasik sayfalarına olan ilgisizliğiniz devam ediyor. Blood O-men: Kötü logo, kötü, büyük resim, kötü arka plan rengi. 688 Sub-Attack: Logodaki siyah üstüne siyah yazı ne öyle. Tam güzel sayfa dicektim vazgeçtim birden. Eveeet! Yerimiz kaldı di mi? Geçen aydan bir hesabımız vardı Zeboşla. Bak oğlum, o agesif tavrın, kurduğun cümlelerde seçtiğin kelimelerdeki argoya eğilimin giderek sabrımı tüketiyor. Sen kendini ne sanıyorsun. Hem okuyucuya bilgi vermezsin, bilemediğin sorulara, komik olduğunu sandığın salak cevaplar verirsin, hem de her mektubun sonuna bana mektup yazmayı unutmayın diye şaklabanlıklar yaparsın. İnsanların sorunlarına çözüm bulamadıktan sonra niye sana mektup yazsınlar ki? Senin o önleyemediğin ego sesini duymak için mi? Başta yazdığın hikayelere de hiç bi şey söylemiyorum. Biraz bi şeyler oku, ondan sonra kalk boyundan büyükleri işlere diyorum. Şimdi yer ile yeksan olmadan yıkıl karşımdan. Umarım gelecek aya adam olursun. Hiç sanmıyorum ama.

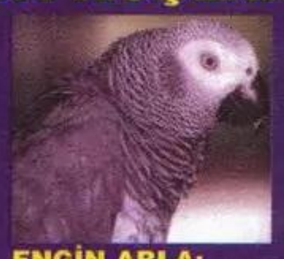
Y.S.Y.

LOTO DAN 1 TRILYON BİZE ÇIKTI... size ne?

1) *Engin Abla: İşi gücü bırakıp Dünya'daki meşhur tatil beldelerinin hepsine sırasıyla gider. Ama aklı hep İstanbul'da olur... evcimendir size ne?*
2) *Timur: SanFrancisco-Taksim arasını 45 dakika da alacak Boing 16812 tipi yolcu uçağı alır. Ek sefer koydurur. Kızılkayalardan hamburger yer, geri döner... canı çeker, bi yeri şişer size ne?*
3) *Zebani: NewYork halk kütüphanesini satın alır. Bütün kitapları sırasıyla okumaya çalışır... entel geçinir size ne?*
4) *Mert: Kendi yerine sayfaları yapacak 34 tane grafiker tutar, hiçbirisinin yaptığını beğenmez sayfaları yine kendi yapar... müşkülpesenttir size ne?*
5) *Meg: Zarar edeceğini bile bile 30 dergi daha çıkarır. Hepsinin herşeyi ile ilgilenir... salaktır biraz size ne?*
6) *Şahin: Mimar Sinan Üniversitesini satın alır. Torpilin kralı kendisinde olduğu halde torpil yaptırmadığı için sınavları kazanamaz... kabiliyetsizdir size ne?*

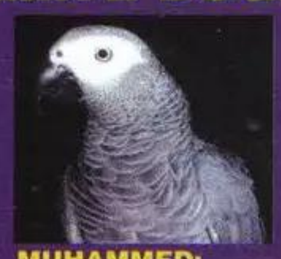
UÇUN KUŞLAR UÇUN, İZMİR'E DOĞRU...

MEG: Fikir ondan çıktı ama gitmeyelim çok işimiz var diye vazgeçti. Herkes gidince de takıldı peşlerine.



ENGİN ABLA: Bütün yaz "tatil, tatil" diye kıvrandı durdu. Bu küçük haftasonu kaçamağını kaçıramazdı tabii ki.

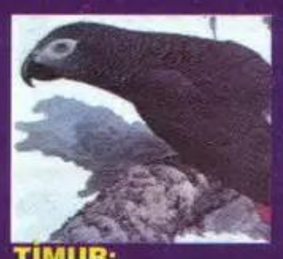
SERKAN: O hala Ege Bölgesinin Türkiye sınırları içinde olduğunu anlamaya çalışıyor. Daha sırada İzmir'in nerde olduğu var?



MUHAMMED: Attığı son FireBall Efes'i harabeye çevirdiğinden, değil İzmir, Ege Bölgesine girmesi kesinlikle yasaklandı.

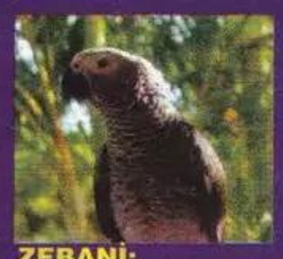
OZGUR: 1997 Ege Kurdu 2 Tatbikatına katılmak istemediğinden, 1 haftalık raporla şimdilik arkasını sağlama aldı.

MERT: Aylardır ilham perilerini köşe bucak arayan eski şair, yeni patlak Mert, biraz olsun dirilmek için İzmir'e koşarak gitti.



TİMUR: Uçakla 16 saat, trenle 2.5 gün, arabayla belki 1 aylık yolda olduğundan gelemedi, ama kalbi İzmir'de bizimleydi.

ŞAHİN: Bodrum'da gizlice, bütün paraları harcamış olsa gerek evde 1 ay badana cezasına çaptırıldı. Evde kaldı.



ZEBANİ: Dayılığını esas patrona yediremediği için ağlaya ağlaya, gündüz iş, gece ev seferlerine aksatmadan devam etti

LEVENT: Toroslarda petrol olduğuna sonunda o da inandı. Herkes gitti İzmir'e, Levent gitti Tersine, ay pardon Mersin'e.

80 SAYFA OLMANIN 5 ALTIN KURALI!

1- Kesinlikle ama kesinlikle, biraz tatil yapalım diye, işi gücü yarım bırakıp İzmir'lere gitmiceksin. Çok eğlenirsin o başkaaaaa.
2- Gece sabahlara kadar çalıştığın yetmiyormuş gibi, ertesi gün işi gücü bırakıp film çıkışına gidip matbaaya filmleri yetiştireceksin. Uyku güzel şeydir o başkaaaaa.
3- Sayfasını yaptığın oyun hakkında bilgi toplamak için internet'e baktığında kesinlikle "bi bakiim, kimler varmış" diye IRC'ye girmiceksin. Çok gülersin o başkaaaaa.
4- Mutlaka iki vardiya halinde çalışıp, 24 saat aralıksız sayfa yapacaksın. Sayfa yapmaktan kusacaksın o başkaaaaa.
5- Yeni yazarlara güvenip, yazılarını son anda kontrol etmiceksin. Heyecanlıdırlar, güzel yazarlar o başkaaaaa.

TOP 10 TÜRKİYE

1) JEDI KNIGHT
2) HEXEN 2
3) SEGA SOCCER
4) DARK REIGN
5) LANDS OF LORE 2
6) NHL 98
7) XCOM: APOCALYPSE
8) BROKEN SWORD 2
9) RED ALERT: AFTERMATH
10) VIRTUA FIGHTER 2

TOP 10 U.S.A.

1) TIMUR SEN HİÇ GÖNDERME
2) BİZ ALIŞTIK ARTIK,
3) BURDA MAVRA YAPICAZ
4) ACAİP TUTULUYO BURASI.
5) SONUNUN NE OLACAĞINI
6) MERAK EDEN ÇOK.
7) BİZDE NAPALIM.
8) SALDIK ÇAYIRA,
9) MEVLAM KAYIRA.
10) İZMİR'E GİTTİK, BU ARADA.

IN

- İzmir'e gitmek. İzmir'de hayvan gibi yemek yemek. Hatta yemek yemekten başka bir şey yapmamak. Acayip eğlenmek [Tekrar teşekkürler Izul ;)].
- Soranlara İzmir'e Bilgisayar Fuarı için gittik demek.
- Sabah 5 dedi mi yola çıkmak, Varan'da mola verip, domates çorbası içmek.
- Kumru yiycez, kumru isteriz diye tutturmak, kumru yerine küççük bir sandwich ile kandırılmak. Kandırıldığını Alev'e çaktırmamak.
- İzmir'de bile olsa, Schumi'nin alçaklığını seyretmek, bolca küfür etmek.

OUT

- Yağmur: İzmir'de bile peşimizi bırakmadı. Göremedik güzel kızlarını İzmir'in.
- Ayın birinde çıkmalıyız diye kasmak: İşi gücü bırakıp İzmir'e gittik de ehehe.
- İzmir yollarında kusana kadar Load dinlemek: Napalım şoför MEG'di de.
- İzmir'in en güzel lokantası diye dağa çıkmak. Dağda az daha kaybolmak.
- İzmir'in güzel kızlarını görücez diye, dört gözle arabanın camından bakmak.
- Yolculuk hali dikkate alınarak, ister kazak, ister yağmurluk, istersek de tişört olarak giyelebilecek, hafif abiye, gayet modern, kompozisyonlar yakalamak.

MEGAMEDIA

Bilgisayar Programları Distribütörlüğü Ltd. Şti

TÜRKİYE YILLARDIR BİZİM İTHAL ETTİĞİMİZ OYUNLARI OYNUYOR...

ESKİ ve YENİ YÜZLERCESİ

ARMORED FIST 2 NEW
ARHTUNG SPITFIRE
BEAST & BUMPKINS NEW
BIRTHRIGHT
BLOOD
BLOOD OMEN
BROKER SWORD 2 NEW
CAPITALISM PLUS
CARMAGEDDON
CHEESMASTER 5000
CHEESMASTER 5500 NEW
CITY OF LOST CHILDREN
COLLIER'S ENC.1998
COMANCHE 3
CONSTRUCTOR NEW
COUNTER ACTION
DARK COLONY
DARK REIGN NEW
DAYTONA USA DELEXE NEW
DECOTECH DESIGNER V5
FALLOUT NEW
F-16 FIGHTING FALCON
FIFA SOCCER MANAGER 97
FIGHTERS ANTHOLOGY
GUTS 'N'GARTERS
HARDWARE TECH. 2000
HEXEN 2 NEW
JEDY KNIGHT NEW
JURASIC PARK. CHAOS ISLAND. NEW
NEED FOR SPEED 2 SE NEW
IMPERIUM GALATICA
IF-22 (2 CD)
KICK OFF 97
LEGEND OF THE FUTURE
NITRO RACERS
MOTO RACERS
PANZER GENERAL 2 NEW
PERFECT WEAPON
PIPER
REDNECK RAMPAGE
RESIDENT EVIL NEW
SEGA SKY TARGET
SEGA WORLDWIDE SOCCER
SENSIBLE W.O.S
SHADOWS OF THE EMPIRE NEW
SHADOW WARRIOR
SIM COLLECTION (30 IN 1)
STAR TREK: ACADEMY (5CD)
TREASURE HUNTER (3CD)
TWINSEN'S ODYSSEY
UEFA CHAMPIONSHIP96/97
WARLORDS 3
XCAR:EXP.RACING

...OYNAMAYA DA DEVAM EDECEK!

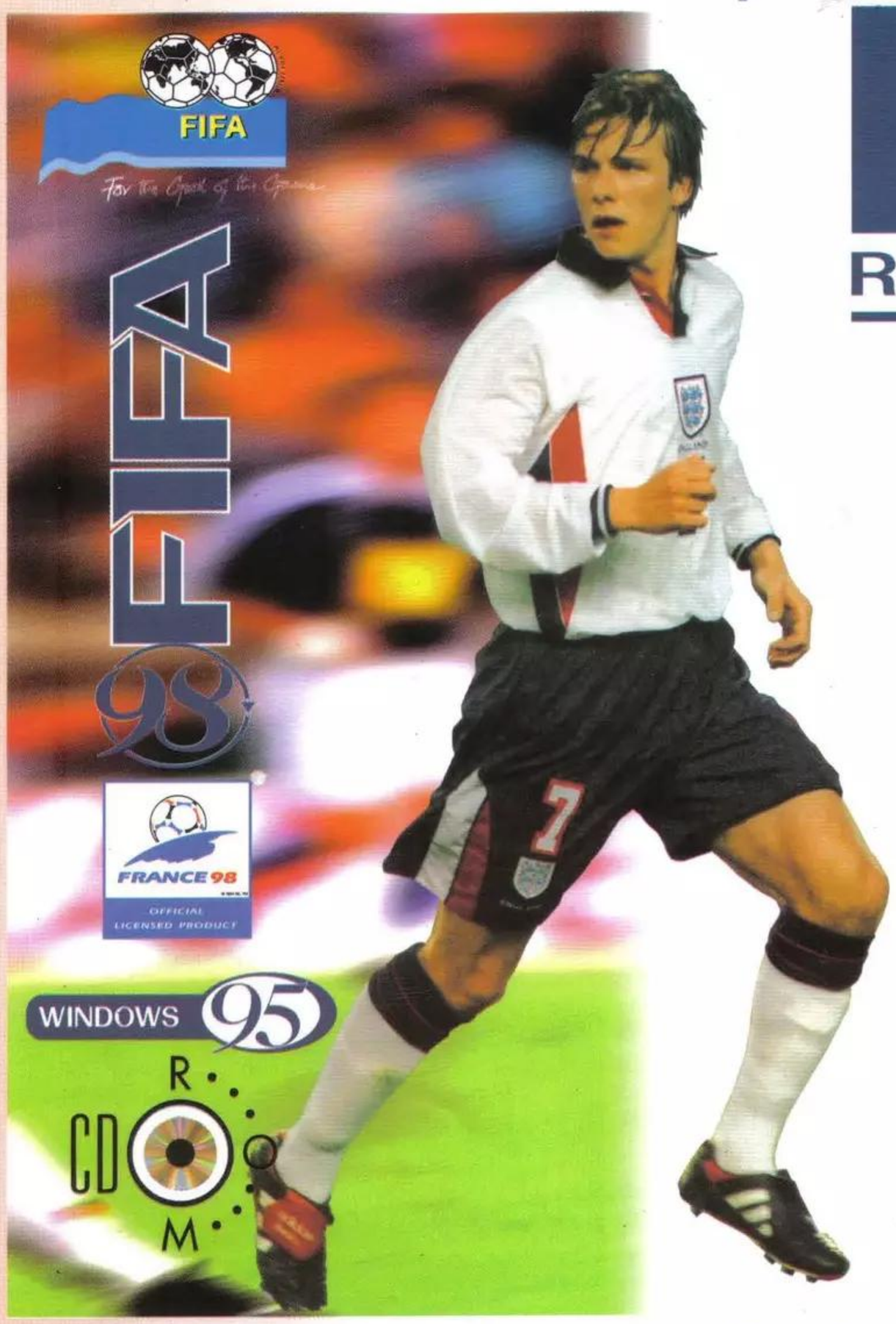
VIDEO CD
DVD FILM
DVD ROM

Yurt Çapında Bayilikler Verilecektir.
Satışlarımız Toptandır.

Büyükdere Caddesi Eski Osmanlı Sokak No:16
Tel: 212. 212 83 55-56 Mecidiyeköy
Fax: 212.212 83 53 İstanbul

ELECTRONIC ARTS®

Mükemmel bir oyun istiyorsanız..



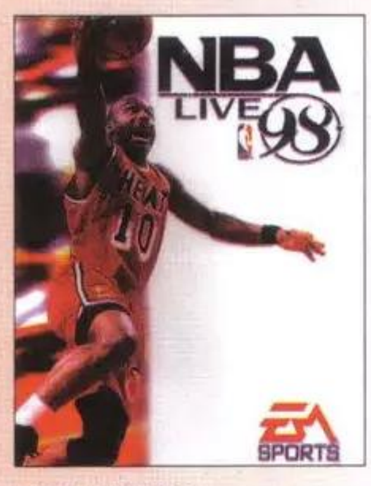
FIFA
ROAD TO WORLD CUP 98

- Çok hızlı ve gerçeğe yakın hareketler..
- 172 ülke arasından kendi ülke ve takımını seçip Fransa'98 kupasında yer alma imkânı..
- 16 adet gerçeğine çok yakın futbol stadyumu ve tüm modlarda 20 oyuncuya kadar seçme imkânı..

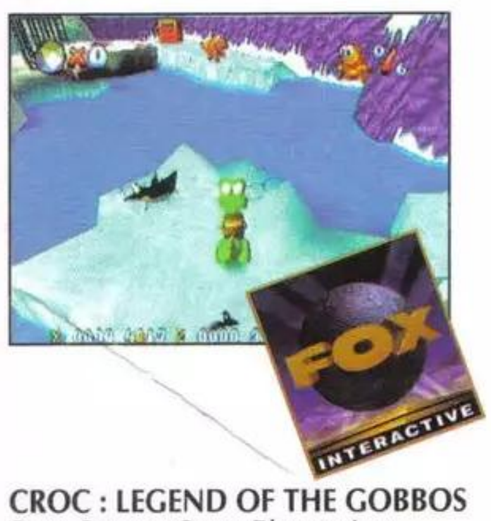
Yakında tüm formatlarda sizleri bekliyor.
(Satürn, Mega Drive, Play Station, PC...)

EA SPORTS
If it's in the game, it's in the game.™

..daha fazlasını istiyorsanız...



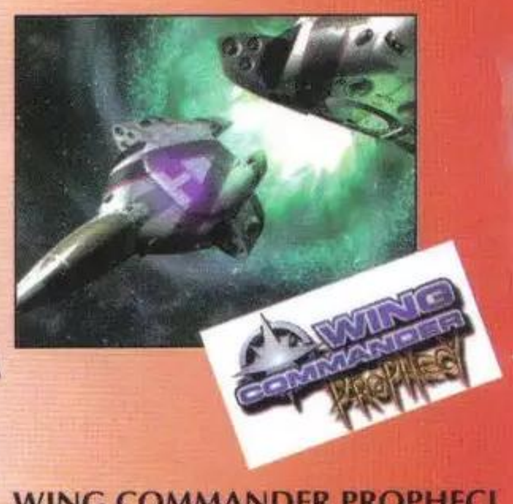
NBA LIVE'98
Sega Saturn, Sony Playstation, PC-CD



CROC : LEGEND OF THE GOBBOS
Sega Saturn, Sony Playstation, PC-CD

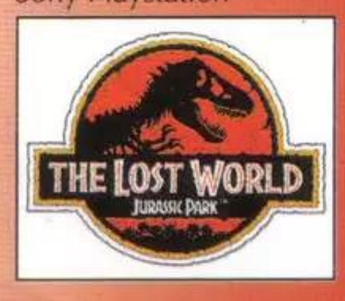
NUCLEAR STRIKE
Sony Playstation, PC-CD

TEST DRIVE 4
Machintosh, Sony Playstation, PC-CD



WING COMMANDER PROPHECI
PC-CD

JURASSIC PARK
Sony Playstation



Tüm yetkili bayilerde..

ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

OYUN YAZILIM HAKLARI ©1997 ELECTRONIC ARTS'A AİTTİR. EA SPORTS, EA SPORTS LOGOSU, "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" VE ELECTRONIC ARTS, ELECTRONIC ARTS'IN AMERİKA VE DİĞER ÜLKELER DAHİLİNDEKİ TİCARİ MARKALARI YA DA RESMİ TİCARİ MARKALARIDIR..-FİFA DÜNYA KUPASI FRANSA'98'İN RESMİ LİSANS ÜRÜNÜDÜR VE BÜTÜN HAKLARI SAKLIDIR.